

**ELEMEN VISUAL KOMIK
"KUDARARANGIN KUDATILARSA"
KARYA BUDI PRANOWO DALAM
MAJALAH JAYA BAYA EDISI TAHUN 2014-2017**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana Strata (S-1)
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



**OLEH :
MOCHAMAT SANTOSO
NIM. 15151101**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

**ELEMEN VISUAL KOMIK
"KUDARARANGIN KUDATILARSA"
KARYA BUDI PRANOWO DALAM
MAJALAH JAYA BAYA EDISI TAHUN 2014-2017**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana Strata (S-1)
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain



OLEH :
MOCHAMAT SANTOSO
NIM. 15151101

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

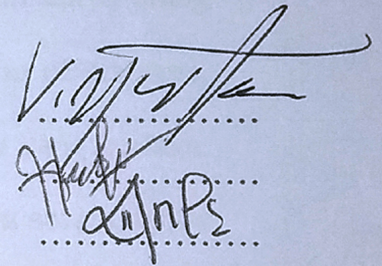
PENGESAHAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI
ELEMEN VISUAL KOMIK
"KUDARARANGIN KUDATILARSA"
KARYA BUDI PRANOWO DALAM
MAJALAH JAYA BAYA EDISI TAHUN 2014-2017

Oleh :
MOCHAMAT SANTOSO
NIM. 15151101

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji
Pada tanggal, 5 Desember 2019

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Taufik Murtono, S.Sn.,M.Sn.
Penguji Bidang	: Dr. Handriyotopo, S.Sn.,M.Sn.
Pembimbing	: Dr. Ana Rosmiati, S. Pd.,M.Hum.

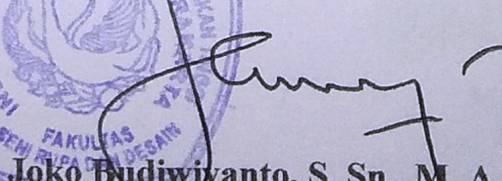


Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S. Ds)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 19 Desember 2019

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain




Joko Budiwijanto, S. Sn., M. A.
NIP. 197207081003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MOCHAMAT SANTOSO

NIM : 15151101

menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir Skripsi berjudul :

ELEMEN VISUAL KOMIK "KUDARARANGIN KUDATILARSA" KARYA BUDI PRANOWO DALAM MAJALAH JAYA BAYA EDISI TAHUN 2014-2017.

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Selain itu saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasikan secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 12 September 2019

Yang Menyatakan,



Mochamat Santoso
NIM. 15151101

ABSTRAK

ELEMEN VISUAL KOMIK "KUDARARANGIN KUDATILARSA" KARYA BUDI PRANOWO DALAM MAJALAH JAYA BAYA EDISI TAHUN 2014-2017.

Salah satu efek berkembangnya zaman dari masa ke masa, adalah semakin terpinggirkannya budaya atau tradisi lokal, adat istiadat dan bahasa daerah. Adanya globalisasi tersebut mengizinkan budaya asing masuk dan berdampingan dengan masyarakat Indonesia. Penelitian ini mengangkat bagaimana elemen visual dari komik Kudararangin Kudatilara karya Budi Pranowo yang dimuat di majalah Jaya Baya tahun 2014-2017. Elemen-elemen tersebut yaitu panel, *closure*, sudut pandang, ukuran gambar, balon kata, garis gerak, parit, gaya ilustrasi dan warna. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan elemen-elemen visual komik karya Budi Pranowo berjudul Kudararangin Kudatilara yang dimuat di Majalah Jaya Baya pada edisi tahun 2014-2017. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik *purposive sampling*. Hasil yang diperoleh dari analisis komik Kudararangin Kudatilara, terdapat dua jenis panel yaitu panel tertutup dan terbuka dengan arah baca "Z", *closure* yang dominan digunakan *closure* aksi ke aksi, sudut pandang yang paling banyak yaitu *eye level*, sedangkan ukuran gambar yang dominan digunakan adalah *close up*. Terdapat tiga jenis balon kata dalam komik tersebut, yaitu balon ucapan, *captions* dan balon pikiran. Elemen visual garis gerak, hanya digunakan di beberapa edisi komik Kudararangin Kudatilara. Ditemukan terdapat dua jenis parit, yaitu parit dengan batas putih, dan parit imajiner.

Kata Kunci : Jaya Baya, Komik, Kudararangin Kudatilara, Analisis, Elemen Visual

MOTTO

“Memberikan kebaikan kepada orang lain, dan kebaikan itu akan senantiasa kembali. Seperti halnya bersedekah, tidak akan pernah membuat kita miskin.”



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya karena telah memberikan kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang mengambil judul *Elemen Visual Komik "Kudarangin Kudatilara" Karya Budi Pranowo Dalam Majalah Jaya Baya Edisi Tahun 2014-2017*. Tidak lupa sholawat dan salam diucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang karenanya kita sebagai manusia dapat hidup dengan segala nikmat dari-Nya.

Dunia komik tidak dapat dilepaskan dari kehidupan masa kecil penulis. Komik-komik inilah yang membuat penulis tertarik dalam bidang menggambar atau bidang seni visual. Penelitian ini membuka pikiran penulis, bahwasannya komik bukan hanya sekedar cerita bergambar dengan ilustrasi yang menarik mata, tetapi terdapat informasi dan makna di dalam penggunaan setiap elemennya. Penelitian ini kemudian mencoba untuk menganalisis bagaimana elemen-elemen visual yang terdapat dalam komik Kudarangin Kudatilara karya Budi Pranowo yang telah dimuat dalam majalah Jaya Baya edisi tahun 2014-2017.

Tujuan dari penulisan skripsi ini untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) bagi mahasiswa program S-1 di program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta. Peneliti menyadari bahwasannya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Proses penulisan penelitian ini, penulis menyadari sepenuhnya, bahwa selesainya skripsi ini tidak dapat terlepas dari berbagai dukungan, bantuan, semangat serta bimbingan oleh beberapa pihak, baik bersifat moril maupun materil. Oleh karenanya, disampaikan terima kasih sebesar-besarnya, terutama kepada yang saya hormati :

1. Dr. Drs Guntur, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.
2. Joko Budiwiyanto, S. Sn., M. A. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr. Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Desain dan sebagai Dosen Pembimbing penulisan Tugas Akhir Skripsi yang telah bersedia membimbing dan memberikan saran serta motivasi maupun kritiknya terhadap laporan tugas akhir ini, sehingga laporan Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan dalam waktu yang tepat.
4. Asmoro Nurhadi Panindias, S. Sn., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan dan wejangan untuk penulis dalam penulisan tugas akhir Skripsi ini.
5. Semua Dosen program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Surakarta yang sejak semester awal hingga saat ini memberikan segala ilmu dan pengalamannya kepada penulis, sehingga penulis mendapatkan banyak pengetahuan tentang dunia desain.
6. Bapak Budi Pranowo, selaku komikus yang karyanya menjadi objek penelitian dalam skripsi ini, serta telah memberikan waktunya kepada penulis untuk mendapatkan banyak informasi mengenai objek penelitian ini.

7. Teman-teman Prodi Desain Komunikasi Visual, khususnya angkatan 2015 yang telah memberikan dukungan dan doanya kepada penulis dan berjuang bersama sampai saat ini.
8. Keluarga Penulis yang telah memberikan dukungan yang luar biasa mulai dari moril hingga materil serta memanjatkan segala doa yang terbaik dan usaha yang sangat maksimal selama penulis menempuh masa perkuliahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan ini.
9. Pak Ali dan keluarga, yang telah memberikan tempat untuk tinggal selama proses kuliah di Institut Seni Indonesia Surakarta dan sebagai orang tua kedua yang selalu memberikan doa dan kebaikannya sampai saat ini.
10. Teman-teman genk skripsi yang menjadi penyemangat dan motivator dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

Kesempurnaan hanya milik Allah SWT dan kekurangan adalah milik segala umat manusia. Sama halnya dengan laporan Tugas Akhir Skripsi ini yang tentunya masih ada beberapa kekurangan di dalamnya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk memperbaiki laporan ini. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin

Surakarta, 12 September 2019

Penulis

DAFTAR ISI

PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
1. Manfaat Teoritis.....	5
2. Manfaat Praktis	6
E. Tinjauan Pustaka.....	6
F. Kerangka Konseptual.....	8
1. Komik.....	8
2. Elemen-Elemen dalam Komik	10

3. Definisi Warna	27
4. Karakter dan Simbolisasi Warna.....	30
G. Metode Penelitian.....	32
1. Jenis Penelitian.....	32
2. Teknik Pengumpulan Data.....	33
3. Jenis Data	33
4. Populasi dan Sampel	34
5. Teknik Sampling	35
6. Alur Pikir Penelitian.....	37
H. Sistematika Penulisan.....	39

BAB II. OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian	41
1. Profil Majalah Jaya Baya	41
2. Sejarah dan Perkembangan Majalah Jaya Baya.....	43
3. Profil Singkat Komikus Budi Pranowo.....	51
4. Latar Cerita Kudararangin Kudatilara	53
B. Perkembangan Komik di Indonesia.....	56

BAB III. ELEMEN VISUAL KOMIK “KUDARARANGIN

KUDATILARSA" KARYA BUDI PRANOWO

A. Reduksi Data Komik Kudararangin Kudatilara	
Edisi Tahun 2014-2017	61

B. Tahapan Analisis	72
1. Edisi 10 Tahun 2014	73
2. Edisi 23 Tahun 2014	90
3. Edisi 33 Tahun 2015	106
4. Edisi 83 Tahun 2016	122
5. Edisi 139 Tahun 2017	139
C. Elemen Visual Komik Kudararangin Kudatilarsa	
Edisi Tahun 2014-2017	155
 BAB IV. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	171
B. Saran.....	175
 DAFTAR ACUAN.....	177
LAMPIRAN.....	180
A. Dokumentasi.....	180
B. Wawancara	180

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Komik Kudarangin Kudatilara karya Budi Pranowo	4
Gambar 2. Variasi Bentuk Panel, (a) Bentuk Panel Tidak Beraturan, (b) Panel Vertikal, (c) Open Panel	11
Gambar 3. Waktu-ke-waktu	13
Gambar 4. Aksi-ke-aksi	14
Gambar 5. Subjek-ke-subjek	15
Gambar 6. Adegan-ke-adegan	16
Gambar 7. Aspek-ke-aspek	16
Gambar 8. Non- Sequitur	17
Gambar 9. Contoh Komik Memakai Parit (a) Parit Bidang Putih, (b) Parit Imajiner.	23
Gambar 10. Bagan Alur Pikir Penelitian	38
Gambar 11. Majalah Djaja Baja (Jaya Baya) tahun 1968	45
Gambar 12. Contoh Pengumuman Sayembara di Majalah Jaya Baya	50
Gambar 13. Contoh Pengumuman Sayembara di Majalah Jaya Baya tahun 1983	51
Gambar 14. Budi Pranowo	52
Gambar 15. Komik yang Terbit di Media Massa setelah Kemerdekaan Indonesia	58
Gambar 16. Komik Kudarangin Kudatilara Edisi 10 di Majalah Jaya Baya 2014	73
Gambar 17. Panel dalam Komik Kudarangin Kudatilara Edisi 10	74
Gambar 18. Penggunaan Panel dan Arah Baca Panel Komik Kudarangin Kudatilara Edisi 10	75
Gambar 19. <i>Closure</i> Aksi ke Aksi pada Komik Kudarangin Kudatilara Edisi 10	77
Gambar 20. <i>Closure</i> Subjek ke Subjek pada Komik Kudarangin Kudatilara Edisi 10	78
Gambar 21. Sudut Pandang <i>High angle</i> pada Komik	

Kudaranangin Kudatilara Edisi 10	79
Gambar 22. Sudut Pandang <i>Low angle</i> pada Komik	
Kudaranangin Kudatilara Edisi 10	80
Gambar 23. Sudut Pandang <i>Eye level</i> pada Komik	
Kudaranangin Kudatilara Edisi 10	81
Gambar 24. Sudut Pandang <i>Frog eye</i> pada Komik	
Kudaranangin Kudatilara Edisi 10	82
Gambar 25. Ukuran Gambar <i>Close up</i> pada Komik	
Kudaranangin Kudatilara Edisi 10	83
Gambar 26. Ukuran Gambar <i>Medium shot</i> pada Komik	
Kudaranangin Kudatilara Edisi 10	84
Gambar 27. Ukuran Gambar <i>Long shot</i> pada Komik	
Kudaranangin Kudatilara Edisi 10	85
Gambar 28. Balon Kata pada Komik Kudaranangin Kudatilara Edisi 10	86
Gambar 29. <i>Captions</i> pada Komik Kudaranangin Kudatilara Edisi 10	87
Gambar 30. Balon Ucapan pada Komik	
Kudaranangin Kudatilara Edisi 10	88
Gambar 31. Balon Pikiran pada Komik Kudaranangin Kudatilara Edisi 10	89
Gambar 32. Garis Gerak pada Komik Kudaranangin Kudatilara Edisi 10	90
Gambar 33. Komik Kudaranangin Kudatilara Edisi 23	
di Majalah Jaya Baya 2014	91
Gambar 34. Panel dalam Komik Kudaranangin Kudatilara Edisi 23	92
Gambar 35. Penggunaan Panel dan Arah Baca Panel Komik Kudaranangin	
Kudatilara Edisi 23	93
Gambar 36. <i>Closure</i> Waktu ke Waktu pada Komik	
Kudaranangin Kudatilara Edisi 23	94
Gambar 37. <i>Closure</i> Aksi ke Aksi pada Komik	
Kudaranangin Kudatilara Edisi 23	95
Gambar 38. <i>Closure</i> Subjek ke Subjek pada Komik	
Kudaranangin Kudatilara Edisi 23	96
Gambar 39. Sudut Pandang <i>Low angle</i> pada Komik	

Kudarangan Kudatilara Edisi 23	97
Gambar 40. Sudut Pandang <i>Eye level</i> pada Komik	
Kudarangan Kudatilara Edisi 23	98
Gambar 41. Ukuran Gambar <i>Close up</i> pada Komik	
Kudarangan Kudatilara Edisi 23	99
Gambar 42. Ukuran Gambar <i>Long shot</i> pada Komik	
Kudarangan Kudatilara Edisi 23	100
Gambar 43. Balon Kata pada Komik Kudarangan Kudatilara Edisi 23	102
Gambar 44. <i>Captions</i> pada Komik Kudarangan Kudatilara Edisi 23	102
Gambar 45. Balon Ucapan pada Komik Kudarangan Kudatilara Edisi 23.....	103
Gambar 46. Balon Pikiran pada Komik Kudarangan Kudatilara Edisi 23	104
Gambar 47. Garis Gerak pada Komik Kudarangan Kudatilara Edisi 23	105
Gambar 48. Komik Kudarangan Kudatilara Edisi 33	
di Majalah Jaya Raya 2015	106
Gambar 49. Panel dalam Komik Kudarangan Kudatilara Edisi 33	107
Gambar 50. Penggunaan Panel dan Arah Baca Panel Komik Kudarangan	
Kudatilara Edisi 33	108
Gambar 51. <i>Closure</i> Subjek ke Subjek pada Komik Kudarangan Kudatilara	
Edisi 33.....	110
Gambar 52. <i>Closure</i> Waktu ke Waktu pada Komik Kudarangan Kudatilara	
Edisi 33.....	111
Gambar 53. <i>Closure</i> Adegan ke Adegan pada Komik Kudarangan	
Kudatilara Edisi 33	112
Gambar 54. <i>Closure</i> Aspek ke Aspek pada Komik Kudarangan	
Kudatilara Edisi 33	113
Gambar 55. Sudut Pandang <i>High angle</i> pada Komik Kudarangan	
Kudatilara Edisi 33	114
Gambar 56. Sudut Pandang <i>Eye level</i> pada Komik Kudarangan	
Kudatilara Edisi 33	115
Gambar 57. Ukuran Gambar <i>Close up</i> pada Komik	
Kudarangan Kudatilara Edisi 33	117

Gambar 58. Ukuran Gambar <i>Long shot</i> pada Komik	
Kudararangin Kudatilarisa Edisi 33	118
Gambar 59. <i>Captions</i> pada Komik Kudararangin Kudatilarisa Edisi 33	119
Gambar 60. Balon Ucapan pada Komik Kudararangin Kudatilarisa Edisi 33	120
Gambar 61. Balon Pikiran pada Komik Kudararangin Kudatilarisa Edisi 33	121
Gambar 62. Komik Kudararangin Kudatilarisa Edisi 83	
di Majalah Jaya Baya 2016	122
Gambar 63. Panel dalam Komik Kudararangin Kudatilarisa Edisi 83	123
Gambar 64. Penggunaan Panel dan Arah Baca Panel Komik Kudararangin	
Kudatilarisa Edisi 83	124
Gambar 65. <i>Closure</i> Aksi ke Aksi pada Komik Kudararangin	
Kudatilarisa Edisi 83	126
Gambar 66. <i>Closure</i> Subjek ke Subjek pada Komik Kudararangin	
Kudatilarisa Edisi 83	127
Gambar 67. Sudut Pandang <i>Bird eye</i> pada Komik Kudararangin	
Kudatilarisa Edisi 83	129
Gambar 68. Sudut Pandang <i>Eye level</i> pada Komik Kudararangin	
Kudatilarisa Edisi 83	130
Gambar 69. Sudut Pandang <i>Frog eye</i> pada Komik Kudararangin	
Kudatilarisa Edisi 83	131
Gambar 70. Ukuran Gambar <i>Close up</i> pada Komik Kudararangin	
Kudatilarisa Edisi 83	132
Gambar 71. Ukuran Gambar <i>Medium shot</i> pada Komik	
Kudararangin Kudatilarisa Edisi 83	133
Gambar 72. Ukuran Gambar <i>Long shot</i> pada Komik	
Kudararangin Kudatilarisa Edisi 83	134
Gambar 73. Balon Kata pada Komik Kudararangin Kudatilarisa Edisi 83	136
Gambar 74. <i>Captions</i> pada Komik Kudararangin Kudatilarisa Edisi 83	137
Gambar 75. Balon Ucapan pada Komik Kudararangin Kudatilarisa Edisi 83	138
Gambar 76. Balon Pikiran pada Komik Kudararangin Kudatilarisa Edisi 83	139
Gambar 77. Komik Kudararangin Kudatilarisa Edisi 139	

di Majalah Jaya Baya 2017	140
Gambar 78. Panel dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	141
Gambar 79. Penggunaan Panel dan Arah Baca Panel dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	142
Gambar 80. Panel yang Seolah Tertumpuk dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	143
Gambar 81. <i>Closure</i> Aksi ke Aksi dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	144
Gambar 82. <i>Closure</i> Subjek ke Subjek dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	145
Gambar 83. Sudut Pandang <i>Low angle</i> dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	146
Gambar 84. Sudut Pandang <i>Eye level</i> dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	147
Gambar 85. Ukuran Gambar <i>Close up</i> dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	149
Gambar 86. Ukuran Gambar <i>Extreme close up</i> dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	150
Gambar 87. Ukuran Gambar <i>Medium shot</i> dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	151
Gambar 88. <i>Captions</i> dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	153
Gambar 89. Balon Ucapan dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	153
Gambar 90. Balon Ucapan dengan Simbol dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	154
Gambar 91. Balon Pikiran dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139	155

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Elemen Visual Komik Kudararangin Kudatilarasa Edisi Komik 2014	62
Tabel 2. Tabel Elemen Visual Komik Kudararangin Kudatilarasa Edisi Tahun 2015	64
Tabel 3. Tabel Elemen Visual Komik Kudararangin Kudatilarasa Edisi Tahun 2016	67
Tabel 4. Tabel Elemen Visual Komik Kudararangin Kudatilarasa Edisi Tahun 2017	68
Tabel 5. Hasil Reduksi Komik Menjadi 18 Edisi	70
Tabel 6. Sampel Data Elemen Visual Komik Kudararangin Kudatilarasa 2014-2017 Setelah Reduksi	71

DAFTAR LAMPIRAN

A. Dokumentasi	180
B. Wawancara	180



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kekayaan bangsa Indonesia tidak hanya terletak pada hasil alamnya saja, tetapi juga pada ragam suku, bahasa, agama, kepercayaan, dan adat istiadat. Indonesia dihuni oleh bermacam-macam suku bangsa dengan berbagai budaya dan bahasa daerah yang beragam. Bhineka Tunggal Ika merupakan kalimat yang dapat merepresentasikan keberagaman ini, yang memiliki arti berbeda-beda tetapi tetap satu yaitu bangsa Indonesia. Terdapat lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa yang mendiami pulau-pulau di Nusantara (sensus BPS tahun 2010). Suku Jawa, Sunda, Batak, dan Madura merupakan empat kelompok suku terbesar di Indonesia. Berdasarkan data SP 2010 (Sensus Penduduk), ratusan suku yang ada di Indonesia memiliki jumlah penduduk yang tidak sepadan. Suku Jawa adalah suku terbesar dengan jumlah mencapai 40.05% dari jumlah penduduk Indonesia. Menempati posisi kedua adalah suku Sunda sebesar 15,50%. Selanjutnya suku-suku yang lain memiliki prosentase di bawah lima persen penduduk Indonesia. Sabang hingga merauke, tersebar berbagai budaya daerah, adat maupun bahasa.

Bersama dengan perkembangan zaman, saat ini budaya, adat istiadat dan bahasa daerah kian terpinggirkan. Globalisasi mengizinkan budaya asing masuk dan berdampingan dengan masyarakat Indonesia. Tradisi dan modernitas kini saling bersinggungan dan akan terus mengalami persaingan yang sangat ketat.

Masyarakat lokal dituntut untuk bisa mengikuti zaman tanpa meninggalkan budaya lokal yang telah ada sejak nenek moyang. Segenap masyarakat Indonesia mempunyai cara masing-masing untuk bisa mengekspresikan sikap kepedulian mereka terhadap kebudayaan bangsa yang kian terkikis.

Para pekerja seni, khususnya seni visual memiliki cara tersendiri dalam melestarikan dan mempertahankan budaya bangsanya. Memang tidak mudah mengkomunikasikan sesuatu lewat visual. Menurut Sanjaya (2008:211), media visual yaitu media yang dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Sedangkan menurut Yudhi Munadi (2008:81) media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Media ini secara umum hanya menyampaikan pesan melalui indera penglihatan atau hanya dapat dilihat dengan mata, indera lain seperti telinga tidak dapat difungsikan atau digunakan untuk media visual ini.

Saat ini banyak kegiatan yang memasukkan unsur budaya di dalamnya, tidak hanya itu, media visual dan audio serta gabungan dari keduanya, juga semakin sadar bahwa kebudayaan merupakan salah satu hal terpenting untuk suatu bangsa. Berkaitan itu, Kertamukti (2015 : 45) menjelaskan bahwa Selain dengan ritual, budaya juga direpresentasikan melalui simbol-simbol tertentu yang mempunyai arti tertentu pula. Simbol yang sama mungkin akan mempunyai arti yang berbeda pada satu budaya dengan budaya lainnya. Penggunaan simbol sebagai representasi budaya sangat sering dilakukan oleh sekelompok masyarakat.

Ada beberapa media cetak di Indonesia yang berusaha melestarikan kebudayaan nusantara, seperti Surat Kabar Solo Pos, Majalah Panyebar Semangat dan Majalah Jaya Baya. Di antara beberapa media cetak tersebut, Jaya Baya merupakan salah satu majalah yang menarik, karena dalam majalah tersebut keseluruhannya menggunakan bahasa Jawa yang merupakan bahasa dengan penutur terbanyak di Indonesia yaitu kurang lebih sebanyak 84 juta jiwa (menurut data sensus tahun 2000). Ana Rosmiati (2017:6) menyatakan dalam bukunya yang berjudul Dasar-Dasar Penulisan Karya Ilmiah bahwasannya bahasa daerah memiliki fungsi yaitu sebagai lambang kebanggaan daerah, lambang identitas daerah dan sebagai alat penghubung antar warga masyarakat daerah. Menurut buku karangan Herry Mardianto yang berjudul Relevansi Perubahan Sosial Budaya dan Perkembangan Sastra Jawa Tahun 1981-1997, Majalah Jaya Baya merupakan majalah dengan bahasa Jawa yang pertama kali terbit pada 1 Desember tahun 1945 di Kota Kediri, Jawa Timur. Tidak hanya itu Herry Mardianto (2005:37-38) juga mengatakan bahwa majalah Jaya Baya merupakan majalah pertama yang terbit di daerah “pinggiran”. Majalah ini sampai sekarang masih terus konsisten memberitakan berbagai permasalahan politik maupun budaya yang ada di Indonesia.

Majalah Jaya Baya memiliki ciri khas lain yaitu disetiap edisinya selalu menampilkan cerita bergambar atau komik di belakang sampul majalah. Di Indonesia Majalah Jaya Baya merupakan salah satu majalah dengan bahasa Jawa yang terus konsisten menampilkan cerita komik di dalamnya, sehingga hal inilah

yang membuat penulis tertarik untuk bisa menganalisis komik dalam Majalah Jaya Raya tersebut. Ada beberapa majalah yang serupa, seperti Panjebar Semangat, tetapi majalah ini tidak secara terus menerus atau konsisten menampilkan komik pada sampul belakang majalah, dan dari temuan penulis di lapangan, ada beberapa edisi dalam majalah ini yang tidak menampilkan komik melainkan menampilkan senjata tradisional nusantara. Komik yang terdapat dalam Majalah Jaya Raya menampilkan berbagai macam cerita rakyat yang ada di Indonesia, khususnya di pulau Jawa. Objek yang akan diteliti merupakan komik karya Budi Pranowo dalam Majalah Jaya Raya yang berjudul Kudararagin Kudatilara yang dimuat dari tahun 2014 hingga 2017.



Gambar 1. Komik Kudararagin Kudatilara karya Budi Pranowo
(Sumber : Dok. Mochamat Santoso, 2018)

Kajian yang akan digunakan dalam meneliti komik tersebut dengan menggunakan pendekatan elemen visual. Menurut Indiria Maharsi (2011:75) elemen dalam komik dibagi menjadi sebelas, di antaranya adalah panel, sudut pandang dan ukuran gambar, parit, balon kata, bunyi huruf, ilustrasi, cerita,

splash, garis gerak, symbolia dan kop komik. Karena penelitian ini menggunakan pendekatan elemen visual, sehingga elemen komik menurut Indiria Maharsi tidak dianalisis seluruhnya. Elemen yang digunakan dalam menganalisis komik ini yaitu elemen yang terlihat dengan indera penglihatan (visual) saja antara lain, perbedaan panel, sudut pandang yang digunakan, warna yang ditampilkan, ukuran gambar, parit, balon kata, garis gerak dan gaya ilustrasi yang digunakan.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana elemen-elemen visual dalam komik karya Budi Pranowo berjudul Kudararangin Kudatilara yang dimuat di Majalah Jaya Baya pada edisi tahun 2014-2017 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan elemen-elemen visual komik karya Budi Pranowo berjudul Kudararangin Kudatilara yang dimuat di Majalah Jaya Baya pada edisi tahun 2014-2017.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari studi elemen visual komik karya Budi Pranowo berjudul Kudararangin Kudatilara dalam Majalah Jaya Baya edisi tahun 2014-2017 adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu desain komunikasi visual dan

menambah ilmu tentang studi elemen-elemen visual komik karya Budi Pranowo berjudul Kudararangin Kudatilarsa dalam Majalah Jaya Baya edisi tahun 2014-2017.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca, khususnya tentang elemen visual komik.

a. Bagi Peneliti

Memahami dengan baik elemen visual komik Kudararangin Kudatilarsa dalam Majalah Jaya Baya.

b. Bagi Lembaga

Menjadi informasi dan bahan edukasi bagi kalangan akademisi mengenai elemen visual dalam sebuah komik.

c. Bagi Masyarakat atau Pihak Lain

Diharapkan dapat membantu dalam penyajian informasi untuk mengadakan penelitian yang serupa.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang komik telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Penelitian yang pertama yaitu artikel ilmiah Nick Soedarso dari Desain Komunikasi Visual, BINUS University yang berjudul "Komik : Karya Sastra Bergambar". Dimuat di jurnal Humaniora Vol. 6 No. 4 bulan Oktober tahun 2015, pada halaman 496-506. Artikel ilmiah ini menjelaskan tentang sejarah perkembangan komik, keberadaan komik dan jenis-jenis komik. Sejarah

perkembangan komik yang dijelaskan pada artikel tersebut digunakan untuk referensi dalam mencari pengaruh gaya ilustrasi komik saat ini dan jaman dahulu. Perbedaan antara artikel tersebut dengan penelitian ini adalah penelitian ini lebih menjelaskan dari segi elemen- elemen visual yang terdapat dalam komik Kudararangin Kudatilara. Persamaan artikel ilmiah tersebut dengan penelitian ini yaitu memasukkan atau menjelaskan tentang sejarah, dan keberadaan komik serta jenis-jenis komik.

Hendy Yuliansyah dari Universitas BSI menulis artikel ilmiah yang berjudul "Analisis Visual Ilustrasi Komik Strip OM PASIKOM Terhadap Karakter Jurnalis Pada Harian Umum Kompas". Dimuat di jurnal Sketsa Vol. 1 No. 2 bulan September tahun 2014, pada halaman 118-124. Artikel tersebut menganalisis tentang bagaimana gaya penggambaran karakter tokoh jurnalis yang terdapat dalam komik strip OM PASIKOM. Gaya penggambaran ilustrasi ini digunakan untuk referensi tentang gaya ilustrasi dalam komik Kudararangin Kudatilara karya Budi Pranowo. Aspek yang membedakan dari penelitian ini adalah artikel ilmiah dari Hendy Yuliansyah menjelaskan tentang analisis visual terhadap karakter jurnalis yang terdapat dalam komik strip OM PASIKOM, sedangkan dalam penelitian ini lebih diutamakan studi atau analisis tentang elemen-elemen visual yang terdapat dalam sebuah komik. Persamaan antara artikel ilmiah Hendy Yuliansyah dengan penelitian ini adalah cara menganalisis pengayaan gambar ilustrasi yang digunakan dalam sebuah komik.

Kankan Kasmana, Riama Masla, dan Irfansyah tahun 2014 dari Desain Komunikasi Visual, Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung

menulis artikel yang berjudul "Ciri Visual Komik Strip Sunda Opat Madhab Setan dalam Majalah *Mangle*". Dimuat di jurnal ITB J. Vis. Art dan Des Vol. 6 No. 2 tahun 2014, pada halaman 69-88. Artikel ini menjelaskan tentang unsur intrinsik (penokohan, gambaran karakter serta latar yang digunakan) dan unsur ekstrinsik (gaya gambar, tipografi, panel, balon kata dan efek suara) pada komik Strip Sunda Opat Madhab Setan dalam Majalah *Mangle*". Persamaan dari artikel tersebut dengan penelitian ini adalah penggunaan unsur yang terdapat dalam komik, seperti panel, gaya gambar, dsb. Aspek yang menjadi perbedaan antara artikel tersebut dengan penelitian ini yaitu di unsur instrinsik yang tidak dianalisis pada penelitian ini. Berdasarkan ketiga judul referensi dari artikel ilmiah di atas membantu penelitian untuk mendapatkan referensi mengenai elemen-elemen yang terdapat dalam komik maupun gaya ilustrasi yang digunakan dalam sebuah komik. Referensi artikel ilmiah di atas dijadikan acuan untuk menunjukkan perbedaan dan konsep teoritis antara artikel ilmiah dengan penelitian ini.

F. Kerangka Konseptual

Penelitian ini didapatkan beberapa teori yang akan mendukung dalam penulisan maupun pengumpulan data yang bisa digunakan untuk referensi bagi penulis, di antaranya :

1. Komik

Komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu.

Namun pengertian kurang tepat terutama bagi komik–komik yang menampilkan cerita-cerita serius (Alex dalam Agung dkk, 2010:7-8). “Sequential Art” atau seni yang berurutan, merupakan pengertian komik yang dikemukakan oleh Will Eisner. Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik (McCloud, 1993:5). Bonnef (1998:9) mengatakan bahwa komik terdiri dari dua kategori, yaitu komik bersambung atau lebih dikenal dengan istilah *comic strips* dan buku komik dengan istilah *comic books*. Semakin hari bentuk sebuah komik juga terus berkembang, selain dalam bentuk komik bersambung dan buku, komik bisa ditemukan dalam bentuk novel, yaitu novel grafis dan novel kompilasi (Maharsi, 2011:18-19). Komik strip juga dibedakan menjadi dua yaitu komik strip bersambung yaitu komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit di surat kabar atau majalah dan kartun komik, yang hanya terdiri dari tiga atau empat panel yang merupakan alat protes dalam bentuk banyolan (Maharsi, 2011:15-16).

Menurut Alvanov dan Yasraf (2009: 16) komik secara umum didunia dapat dikategorikan dalam dua kelompok besar, yaitu komik tradisional dan komik modern. Komik tradisional adalah komik yang muncul dalam berbagai peradaban yang menceritakan pesan secara sekuensial atau gambar yang berurutan seperti wayang beber dan relief candi Borobudur atau mitologi Aztec dan Inca, sedangkan komik modern adalah komik yang secara harafiah disebut sebagai seni sekuensial yang berupa gambar yang digambar dalam panel yang

diurutkan untuk menceritakan sebuah pesan dan umumnya muncul dalam bentuk media cetak.

Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan cerita bergambar yang disusun dari beberapa gambar atau visual yang berurutan, digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan agar informasi tersebut mudah dipahami dan dicerna.

2. Elemen-Elemen dalam Komik

Elemen di dalam komik terbagi menjadi beberapa bagian yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya, di antaranya adalah sebagai berikut.

a. Panel dalam Komik

Panel merupakan bidang yang membatasi bagian-bagian pada komik. Menurut Maharsi (2011:75) panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. McCloud (1993:99) berpendapat bahwa panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu dan ruang yang terpisah. Dapat dikatakan bahwa panel merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah komik. Panel ini tersusun dari berbagai kotak yang di dalamnya terdapat ilustrasi maupun teks, sehingga terbentuklah sebuah alur cerita yang tersusun dari latar waktu dan suasana. Panel atau bingkai dalam sebuah komik ibarat *view finder* pada kamera yang berfungsi sebagai alat untuk melihat ke dalam cerita komik tersebut. Menurut McCloud (2006:24-

25) demikian pula bagaimana komikus memfungsikan panel akan menggunakan analogi sinematografi. Terdapat dua macam panel yaitu :

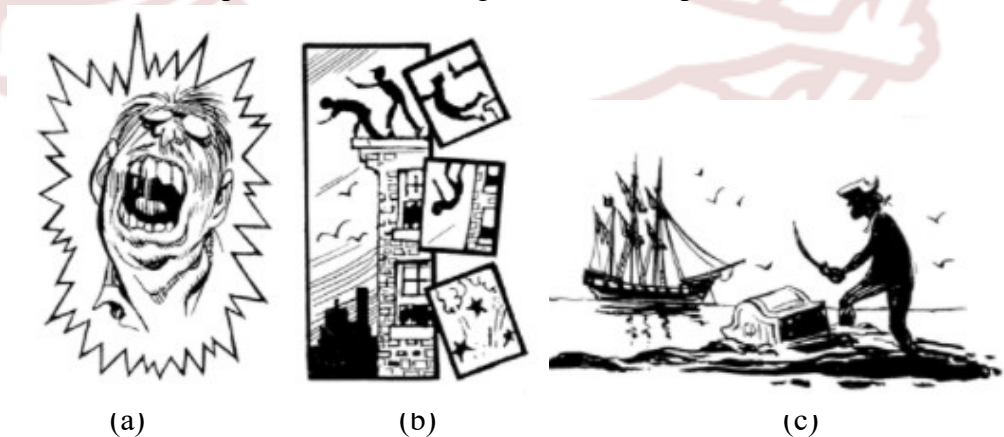
1) Panel Tertutup

Panel tertutup adalah panel yang dibatasi dengan garis-garis batas. Garis-garis ini disebut *frame*. Yang paling banyak menggunakan panel ini adalah komik Eropa.

2) Panel Terbuka

Panel terbuka adalah panel tanpa garis batas yang mengelilinginya. Panel terbuka sekarang cukup banyak digunakan sebagai variasi dalam tampilan komik. Komik Amerika dan Jepang saat ini banyak yang menggunakannya.

Menurut Faisal, dkk (2018:152), Ada beberapa variasi bentuk panel yang dijabarkan menurut Eisner, di antaranya adalah bentuk panel tidak beraturan, panel vertikal dan *Open Panel* atau panel terbuka.



Gambar 2. Variasi Bentuk Panel, (a) Bentuk Panel Tidak Beraturan, (b) Panel Vertikal, (c) Open Panel
(sumber: Eisner dalam Faisal dkk, 2018:152)

Panel-panel yang telah dicontohkan oleh Eisner di atas memiliki makna atau pengertiannya masing-masing. Bentuk panel secara individu atau berurutan dalam satu unit halaman mempunyai perannya masing-masing dalam penyampaian ceritanya. Penggunaan bentuk panel dengan garis yang tidak beraturan merupakan indikasi emosi yang terdapat dalam panel dan cerita tersebut, selanjutnya bentuk panel yang cenderung vertikal memberikan kesan ruang yang tinggi dan untuk bentuk *open panel* (panel yang tidak memiliki garis kotak) atau panel terbuka memberi kesan ruang yang tanpa batasan.

Arah baca atau alur panel menurut Cohn dalam Faisal (2018:156), mengatakan bahwa panel komik menggunakan arah baca berbentuk “Z”, yaitu mata membaca *imaji* yang terdapat dalam panel pada halaman komik dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Cara baca panel dari kiri ke kanan kemungkinan besar dipengaruhi oleh cara baca teks pada suatu budaya. Menurut pernyataan di dalam jurnal Humanus, Universitas Negeri Padang dari Dini Faisal, dkk yang berjudul membaca ruang-waktu (*space-time*) panel komikalisasi puisi hujan bulan juni (2018:156) seperti di Indonesia, teks dibaca dari kiri ke kanan dan atas ke bawah, sehingga wajar jika panel yang digambarkan pada komik menggunakan arah baca yang sama.

b. Closure dalam Komik

McCloud (1993:63) menyebutkan bahwa fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya sebagai keseluruhan disebut

sebagai *closure*. *Closure* merupakan satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel. *Closure* memungkinkan pembaca untuk bisa menggabungkan peristiwa tersebut dan menyusunnya menjadi satu peristiwa yang utuh dalam satu kesatuan. McCloud dalam bukunya *Understanding Comics* menjelaskan jenis-jenis *closure* yang terbagi menjadi enam golongan, di antaranya sebagai berikut.

a) Waktu-ke-waktu

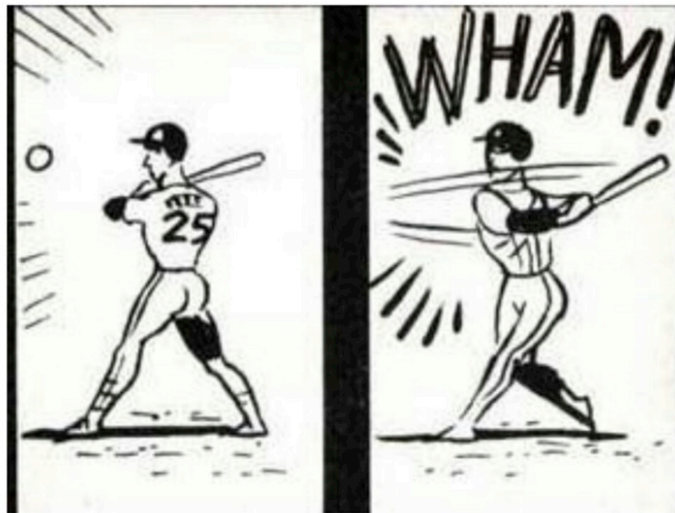


Gambar 3. Waktu-ke-waktu
(Sumber : Scott McCloud, 1993)

Closure ini memperlihatkan gerakan seperti pada gambar di atas, misalnya gerakan membuka dan menutup mata, yang saling berurutan. Bagian ini membahas peralihan *closure* yang sangat sedikit (lambat). Biasanya hanya terfokuskan pada satu objek dengan pengambilan *angle* yang sama pada setiap panelnya. Peralihan atau transisi ini tidak hanya sebatas perpindahan di area kepala saja, tetapi bisa berupa peralihan gerakan tangan,

gerakan badan, atau bahkan peralihan pergerakan sebuah objek yang terdapat pada panel satu ke panel selanjutnya.

b) Aksi-ke-aksi



Gambar 4. Aksi-ke-aksi
(Sumber : Scott McCloud, 1993)

Closure aksi ke aksi memperlihatkan gerakan seperti pada gambar di atas, misalnya gerakan memukul bola, dari bola yang masih terlihat hingga bola menghilang dengan memperlihatkannya dari *frame* ke *frame*. Bagian ini membahas peralihan satu subjek atau objek dalam sebuah proses gerakan dalam panel komik. Peralihan panel tersebut berdasarkan proses berurutan, yang merupakan pengambilan *angle* gambar mengikuti pergerakan dari subjek atau objek tersebut.

c) Subjek-ke-subjek

Closure di atas memperlihatkan gambar dari objek yang berganti, seperti gambar manusia ke gambar gedung tetapi tetap dengan urutan kejadian yang sedang berlangsung. Pada *closure* ini peralihannya masih dalam satu adegan atau gagasan yang dibutuhkan keikutsertaan pembaca untuk memaknainya. Perubahan objek pada setiap panel, namun masih berada dalam satu rangkaian adegan.



Gambar 5. Subjek-ke-subjek
(Sumber : Scott McCloud, 1993)

d) Adegan-ke-adegan

Closure ini memperlihatkan adegan yang berbeda, misalnya pada gambar di atas, *frame* pertama menunjukkan gambar manusia yang melakukan sebuah adegan, lalu *frame* selanjutnya menunjukkan adegan pada masa atau waktu yang berbeda. Bagian ini merupakan

perpindahan melalui ruang dan waktu, yang dibutuhkan pemikiran deduktif atau penarikan kesimpulan. Pergantian objek pada setiap panel, menggambarkan adegan yang terpisahkan jauh melalui perpindahan ruang dan waktu.



Gambar 6. Adegan-ke-adegan
(Sumber : Scott McCloud, 1993)

e) Aspek-ke-aspek



Gambar 7. Aspek-ke-aspek
(Sumber : Scott McCloud, 1993)

Closure aspek ke aspek memperlihatkan gambar dari *frame* satu dengan yang lainnya berbeda, tetapi masih dengan suasana atau adegan yang sama. Seperti gambar di atas yang menunjukkan satu adegan tetapi dengan gambar yang berbeda. *Closure* ini merupakan peralihan yang tidak mengenal ruang dan waktu, serta mengatur pandangan pada aspek tempat, gagasan dan suasana hati yang berbeda. Perubahan adegan pada setiap panel, dengan pengaturan ruang dan waktu yang berbeda-beda.

f) *Non-Sequitur*



Gambar 8. Non- Sequitur
(Sumber : Scott McCloud, 1993)

Closure ini menunjukkan ketidakterkaitan antara *frame* satu dengan yang lainnya, secara visual maupun adegannya. Pada bagian ini peralihan tidak menunjukkan hubungan yang logis antar panelnya. Tidak ada

keterkaitan secara langsung antar panelnya, perubahan jauh terjadi pada aspek ruang dan waktu antara panel.

c. Sudut Pandang

Sebuah panel dalam komik akan menampilkan ilustrasi yang menggunakan sudut pandang tertentu dan ukuran gambar yang beragam. Menurut Indiria Maharsi (2011:77) komik dikatakan sebagai citra visual yang filmis, hal ini dikarenakan rangkaian gambar yang tercipta memakai pola yang dipakai dalam film. Aspek kekayaan bahasa penuturan secara dramatis mampu dihasilkan jika pemilihan sudut pandang sesuai dengan adegan yang muncul dalam panel komik tersebut. Terdapat lima macam sudut pandang dalam sebuah komik, di antaranya adalah :

1) *Bird eye View*

Bird eye View adalah pengambilan gambar dalam posisi jauh di atas ketinggian obyek gambar, sehingga lingkungan yang luas bisa tertangkap dalam gambar (Stuvi dalam Maharsi, 2011:77).

2) *High angle*

Sudut pengambilan gambar *High angle* lebih di bawah daripada sudut pengambilan gambar *Bird eye view* (Stuvi dalam Maharsi, 2011:80). Menurut Mascelli (2010:54) *shot* yang diambil dengan *high angle* adalah segala macam *shot* di mana mata kamera diarahkan kebawah untuk menangkap subjek. Menurut Irawan dan Laelasari, (2011:63) dalam sebuah dialog

atau adegan, posisi ini bertujuan untuk menggambarkan subjek yang lemah dan tidak berdaya.

3) *Low angle*

Low angle merupakan pengambilan gambar dalam posisi obyek berada di bawah sudut pandang mata. Menurut Mascelli (2010:65) seorang bintang atau tokoh yang dominan dalam adegan, bisa tegak berdiri di antara kelompok pemain kalau ia ditempatkan agak ke depan dan difilm dengan *low angle*. Ini akan menjadikan ia menjulang dari para pemain di belakangnya. Trik sederhana ini akan memberikan keunggulan pada pemain, dan mengizinkan dia menguasai kejadian. Dalam sebuah dialog atau adegan, posisi ini biasanya bertujuan untuk menggambarkan subjek yang kuat, angkuh, dan lebih berkuasa (Irawan dan Laelasari, 2011:63).

4) *Eye level*

Eye level merupakan pengambilan gambar yang sejajar dengan obyek. Cara pengambilan gambar ini digunakan untuk kejadian yang biasa atau normal (Irawan dan Laelasari, 2011:63)

5) *Frog eye*

Frog eye merupakan teknik pengambilan gambar dengan sudut pandang mata sejajar dengan dasar kedudukan dari objek.

d. Ukuran Gambar dalam Panel

Ukuran gambar dalam sebuah panel komik atau *frame size* dimaksudkan terhadap kebutuhan adegan yang akan ditampilkan, karena setiap gambar memiliki maksud maupun makna tertentu. Ukuran gambar dalam panel komik antara lain :

1) *Close up*

Secara umum dikatakan sebagai pengambilan citra atau gambar dari kepala sampai bahu (Mascelli dalam Maharsi, 2011: 84). Apabila sebuah *close up* bukanlah bersifat khusus, umumnya dianggap aman kalau yang direkam itu dari mulai kepala sampai bahu.

2) *Extreme close up*

Memperlihatkan sebagian dari obyek gambar. Gambar yang ditampilkan hampir memenuhi panel sehingga terkesan seperti gambar terpotong.

3) *Medium shot*

Sering dikatakan sebagai *intermediate shot* karena posisinya terletak antara *long shot* dan *close up* merupakan pengambilan citra atau gambar dari lutut keatas atau sedikit di bawah pinggang (Mascelli dalam Maharsi, 2011: 86). Menurut Mascelli (2010:30) pemain direkam dari batas lutut ke atas, atau sedikit di bawah pinggang. Juga sebuah pemain bisa direkam dalam kelompok oleh *medium shot*, di mana kamera akan cukup dekat untuk merekam

dengan jelas gerak-gerik, ekspresi wajah dengan gerak-gerik mereka.

4) *Long shot*

Merupakan pengambilan citra atau gambar dengan menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Segala obyek diperlihatkan kepada pembaca secara keseluruhan (Mascelli dalam Maharsi, 2011: 87). Sebuah *long shot* menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Tempat, orang, dan objek-objek dalam adegan diperlihatkan semua dalam sebuah *long shot* untuk memperkenalkan kepada penonton penampilan semua itu secara keseluruhan (Mascelli, 2010:29).

e. Parit dalam Komik

McCloud (1993:63-69), menyebutkan istilah parit merujuk pada ruang di antara panel. Parit atau ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca. Satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu *closure*. *Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya secara keseluruhan. *Closure* menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang di antara panel, yang disebut "parit".

Parit bisa dikatakan sebagai batas atau sela antara panel-panel dalam komik yang memisahkan panel satu dengan yang lainnya. Parit adalah ruang di antara panel dan merupakan jantung sebuah komik (McCloud, 1993:66). Parit inilah yang menimbulkan imajinasi pembaca

menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca dalam “membaca” cerita komik tersebut. Sedangkan model atau bentuk dari parit ini tergantung dari kreatifitas komikusnya (Maharsi, 2010:88).

Menurut Indiria Maharsi dalam bukunya yang berjudul *Komik : Dari Wayang Beber sampai Komik Digital* (2014:10) mengatakan bahwa elemen yang disebut parit ini memang sangat penting dalam komik karena dari parit inilah kesinambungan runtutan cerita yang terdapat dalam panel akan terwujud menjadi satuan cerita utuh. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa sebuah parit merupakan elemen yang dapat menyatukan alur cerita dalam sebuah komik, sehingga *audiens* memiliki arah atau alur yang jelas untuk menginterpretasikan keinginan komikus dalam bentuk cerita komik tersebut.



(a)

(b)

Gambar 9. Contoh Komik Memakai Parit (a) Parit Bidang Putih, (b) Parit Imajiner.

(Sumber : Indiria Maharsi, 2014)

Perkembangan komik sekarang ini keberadaan sebuah parit sudah tidak seperti dulu lagi. Komikus tidak lagi memakai bidang garis pembatas yang berwarna putih. Jadi kesan panel-panel yang tertata hanya seperti ditumpuk atau disandingkan saja, tidak ada pembatas. Sehingga pengertian parit pada saat ini sebaiknya dipahami sebagai jarak imajiner antara satu panel dengan panel yang lain (Maharsi, 2014:10). Indiria Maharsi juga mengatakan bahwa kemungkinan munculnya parit imajiner ini karena sekarang proses *layout* sudah tidak manual lagi, sudah memakai *software* grafis ini memudahkan komikus untuk menata gambar demi gambar (panel) secara bebas. Disamping itu mungkin juga karena supaya halaman komik menjadi penuh dan efektif, mampu menampung banyak panel dengan skala gambar tiap panelnya bisa dibikin lebih maksimal (2014:10-11).

f. Balon Kata

Sering disebut "balon ucapan", balon dialog, balon kata-kata atau *texts ballon*. Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang sedang digambarkan dalam panel tersebut. Menurut Bonneff dalam Maharsi (2011:88) balon ucapan merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang repliknya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel tersebut. Dapat disimpulkan bahwa balon

kata adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah komik, yang berisikan sebuah ungkapan atau pembicaraan dari adegan yang terdapat dari setiap panel. Secara umum balon kata dibagi menjadi tiga bentuk, yaitu :

1) Balon Ucapan

Komik representasi ucapan ini berbentuk seperti gelembung dengan penunjuk arah yang disebut sebagai ekor atau *ribbon* yang mengarah sebagai tokoh yang mengucapkan kata-kata tersebut.

2) Balon Pikiran

Balon ini dipakai untuk merepresentasikan pemikiran tokoh dalam komik. Pemikiran berarti sebatas hanya kata-kata dalam batin saja, tidak terucap dan bisa dikatakan sebagai suara batin dengan demikian bentuknya akan berbeda dengan balon ucapan.

3) *Captions*

Secara umum dipakai untuk pengisahan atau penjelasan naratif non dialog. Biasanya berbentuk kotak dan tersambung ditepi panel.

g. Ilustrasi dalam Komik

Pengertian secara luas tidak terbatas pada gambar dan foto. Ilustrasi bisa berupa garis, bidang, dan bahkan susunan huruf bisa disebut ilustrasi (Supriyono, 2010:50). Ilustrasi menurut para ahli sudah banyak dijelaskan dalam berbagai buku. Menurut Supriyono

(2010:51), ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut.

- 1) Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
- 2) Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
- 3) Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat atau tiruan.
- 4) Punya daya pikau (*eye-catcher*) yang kuat.
- 5) Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

Terdapat dua jenis ilustrasi dalam sebuah komik, yaitu ilustrasi kartun dan realis. Ilustrasi kartun merujuk pada suatu bentuk tanggapan lucu dalam citra visual (Noerhadi dalam Maharsi, 2011:92). McCloud (1993:29) berpendapat bahwa, ilustrasi kartun merujuk pada bentuk abstrak dan sederhana sehingga semakin jauh dari citra foto yang asli. Masih menurut McCloud (1993:28), gambar realis merupakan ikon yang paling mirip dengan manusia atau obyek aslinya.

Banyak gaya ilustrasi yang beredar saat ini, masing-masing komikus memiliki gaya ilustrasi yang khas dan tidak jarang berbeda dengan komikus yang lainnya. Negara dan wilayah yang berbeda terkadang juga memiliki gaya ilustrasi yang berbeda pula. Menurut Masdiono dalam Yuliansyah (2014:120) terdapat lima golongan besar dalam pengayaan gambar ilustrasi, sebagai berikut.

- 1) Gaya penggambaran naturalisme, gaya ini objek digambarkan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, atau realis, sehingga mudah dimengerti dan tidak menimbulkan teka-teki pada pikiran khalayak. Disebutkan juga bahwa penggambaran naturalisme ini benar-benar memperhatikan proporsi, perspektif, gelap atau terang dan kesan tiga dimensi.
- 2) Penggayaan ilustrasi kedua yaitu gaya penggambaran dengan penyederhanaan bentuk. Penggayaan ini dimaksudkan untuk menggambarkan dengan sifat tidak sesuai dengan aslinya atau dengan sebenarnya. Gaya penyederhanaan bentuk juga meliputi teknik pengurangan, penambahan dan perubahan unsur-unsur rupa pada objek yang digambar. Hal-hal umum dalam gaya penggambaran ini, yaitu tidak terlalu memperhatikan bagian-bagian yang rinci.
- 3) Penggayaan ekspresif, lebih menekankan gambar sesuai dengan keadaan objek tetapi diolah dalam bentuk dan goresan yang berbeda, dapat menggunakan pensil atau tinta celup. Penggambaran ekspresif harus memperhatikan masalah sudut pandang agar dapat menentukan dari arah mana objek tersebut dilihat, lalu factor pencahayaan gelap dan terang yang dapat menimbulkan kesan bahwa objek yang digambar terlihat seolah-olah nyata dan sesuai dengan kejadian atau peristiwa serta terkesan tiga dimensi.

- 4) Gaya penggambaran banyak hitam, tokoh komik (yang sebagian besar menggunakan *figure* manusia) memiliki banyak bidang hitam. Bidang hitam tersebut adalah bayangan ini dapat ditemui di seluruh bagian anggota badan tokoh komik tersebut, dan peletakannya disesuaikan dengan selera *Illustrator*.
- 5) Gaya penggambaran kartun, merupakan salah satu penggambaran komik yang mempunyai sifat lucu. Kartun juga memiliki sifat lucu atau satire yang biasanya disertai dengan tokoh terkenal atau tokoh masyarakatnya.

h. Garis Gerak

Garis gerak adalah efek gerakan yang ditimbulkan oleh gestur atau pergerakan karakter-karakter yang muncul dalam ilustrasi komik. Garis gerak ini berfungsi mewakili gerakan dari sebuah obyek, baik itu gerakan secara cepat ataupun yang tidak cepat. Dapat disimpulkan bahwa garis gerak adalah sebuah garis yang muncul untuk memberikan efek gerakan dari sebuah obyek, yang bertujuan untuk membuat ilusi agar objek tampak seolah bergerak cepat.

3. Definisi Warna

Di saat mendapatkan cahaya, bentuk/benda apa saja termasuk sebuah karya seni/desain tentu akan menampilkan warna. Tanpa cahaya warna tidak akan ada. Seperti halnya suara, warna merupakan fenomena

getaran/gelombang, dalam hal ini gelombang cahaya (Sanyoto, 2009:11). Menurut Wong dalam Nugroho, (2015:22) warna dapat didefinisikan secara objektif/ fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan

Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. *Addictive* adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum, sedangkan *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan yang disebut pigmen. Warna pokok *addictive* adalah merah, hijau dan biru, dalam komputer disebut warna model RGB. Warna pokok *subtractive* menurut teori adalah sian (CYAN), magenta, dan kuning, dalam komputer disebut warna model CMY (Nugroho, 2015:25).

a. Warna primer

Warna primer disebut sebagai warna pokok. Disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai pokok percampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain. Nama-nama warna primer tersebut adalah : biru (sian), merah (magenta), dan kuning.

b. Warna Sekunder

Warna sekunder atau disebut warna kedua adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer/pokok/pertama. Nama-nama warna sekunder adalah : jingga (oranye), ungu (violet), dan hijau.

c. Warna Intermediate

Warna intermediate adalah warna perantara, yaitu warna yang ada di antara warna primer dan sekunder pada lingkaran warna. Nama-nama warna intermediate adalah : kuning hijau, kuning jingga, merah jingga, merah ungu, biru violet, biru hijau.

d. Warna Tersier

Warna tersier atau warna ketiga adalah warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Nama-nama warna tersier adalah : coklat kuning, coklat merah, dan coklat biru.

e. Warna Kuarter

Warna kuarter atau warna keempat, yaitu warna hasil percampuran dari dua warna tersier atau warna ketiga. Nama-nama warna kuarter adalah : coklat jingga, coklat hijau, dan coklat ungu

Menurut McCloud (1993:186) warna dalam komik sangat peka terhadap perubahan teknologi. Warna-warni ini yakni merah, biru, dan hijau ketika diproyeksikan secara bersama pada sebuah layar dalam berbagi kombinasi menghasilkan semua spektrum warna yang terlihat mata. Warna-warna dipilih berdasarkan kekuatan dan kontrasannya dengan warna lain, tetapi tidak ada satu pun warna yang menonjol dalam satu halaman.

McCloud juga berpendapat bahwa warna memiliki kesempatan memainkan peran utama dalam sebuah komik. Warna dapat mengekspresikan

kekuatan suasana hati, sinar dan bentuk dapat memperdalam makna dan seluruh adegan dalam komik hanyalah masalah warna.

4. Karakter dan Simbolisasi Warna

Menurut Waikins dalam Nugroho (2015:59) karakter dan simbolisasi warna ini hanya digunakan untuk warna-warna murni saja (warna pelangi), sedangkan apabila warna tersebut mengalami perubahan menjadi muda, tua atau redup maka karakternya akan berubah. Karakter dan simbolisasi warna ini telah dijelaskan dalam buku Sarwo Nugroho yang berjudul Manajemen Warna dan Desain (2015:59), di antaranya sebagai berikut.

a. Warna Kuning

Warna ini diasosiasikan dengan matahari, memiliki karakteristik terang, gembira, ramah, dan cerah. Warna kuning melambangkan sebuah kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan dan kemeriahan. Bendera berwarna kuning terkadang digunakan pada kapal karantina atau rumah sakit. Pada masyarakat barat yang beragama Kristen, pada mahkota suci Yesus dan Maria, sebagai hiasan altar dan sebagainya untuk melambangkan keagungan. Warna kuning juga sering digunakan pada upacara-upacara agama Hindu dan Budha sebagai lambang keagungan.

b. Warna Jingga

Warna ini diasosiasikan pada awan jingga. Awan jingga terlihat pada pagi hari sebelum matahari terbit, menggambarkan gelap

malam menuju terbit matahari sehingga melambangkan kemerdekaan, anugrah dan kehangatan. Karakteristik warna jingga memberi dorongan, merdeka, anugrah dan bahaya.

c. Warna Merah

Warna merah ini diasosiasikan pada darah dan juga api. Memiliki karakteristik yang kuat, energik, marah, berani, dan bahaya. Disimbolkan dengan sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan dan bahaya. Dibandingkan dengan warna lain, warna merah cenderung lebih kuat dan energik. Warna merah adalah warna pertama yang digunakan pada seni primitif maupun klasik. Jika berubah menjadi merah muda memiliki arti kesehatan, kebugaran, keharuman bunga mawar.

d. Warna Ungu

Ungu sering disamakan dengan violet, tetapi ungu ini lebih tepat disamakan dengan *purple*, yaitu warna tersebut cenderung kemerahan, sedangkan violet cenderung kebiruan. Ungu melambangkan warna raja, karena warna ini memang digemari oleh raja-raja kuno. Permata banyak dipajang dengan warna ini untuk memperoleh kesan tersebut. Ungu lambang kebesaran, kejayaan, keningratan, dan kebangsawanan.

e. Warna Violet

Warna ini merupakan warna yang terdekat dengan biru, wataknya yang dingin, negatif, dan diam. Violet hampir sama

dengan warna biru, tetapi lebih menekan dan lebih meriah. Warna ini memiliki karakteristik melankolis, kesusahan, kesedihan, belasungkawa, bahkan bencana.

f. Warna Biru

Warna ini diasosiasikan dengan air, laut, dan langit. Memiliki karakteristik yang dingin, pasif, melankolis, sayu, dan sendu. Warna ini melambangkan dengan langit tempat tinggal para dewa atau yang maha tinggi, sehingga biru melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman dan kesetiaan. Lambang PBB diberi warna biru sebagai lambang perdamaian. Kaum gereja menghubungkan biru dengan pengharapan. Biru juga lambang aristokrasi, darah bangsawan dan darah ningrat.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini antara lain :

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang mengutamakan analisisnya pada proses pengumpulan data yang sifatnya verbal. Pendekatan ini merupakan sebuah pendekatan terhadap bentuk-bentuk yang ada. Peneliti akan lebih dituntut untuk bisa melakukan pemahaman dan pemaknaan terhadap objek penelitian melalui data yang diperoleh.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Teknik ini mengumpulkan kelengkapan data untuk membedah objek penelitian. Penulis menggunakan teori utama dan teori penunjang yang mendukung penelitian ini melalui buku, literatur, jurnal, artikel maupun situs-situs yang berhubungan.

b. Dokumentasi

Pengambilan gambar visual dengan alat fotografi (kamera) maupun dengan menggunakan *digital Scanner* dari objek yang diteliti sebagai pelengkap dari data fisik yang diperlukan, foto lampiran, dan akan memudahkan dalam proses pengkajian (Soewardikoen, 2013:28)

3. Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain :

a. Data Primer

Data Primer merupakan data yang penting dalam sebuah penelitian atau pengumpulan data. Data Primer merupakan data yang didapatkan dari sumber asli atau yang pertama. Data primer dalam penelitian ini adalah komik karangan Budi Pranowo yang berjudul *Kudararangin Kudatilara* yang dimuat dalam *Majalah Jawa Baya* pada tahun 2014-2017.

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini didapat dari berbagai *literature* (buku, jurnal, artikel, dan referensi yang lain). Adapun buku yang digunakan diperoleh dari perpustakaan.

4. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi atau *universe* merupakan sekelompok orang, kejadian, atau benda yang dijadikan suatu objek penelitian. Kumpulan objek yang akan diteliti, jumlah keseluruhan dari unit analisis yang cirinya akan diduga. Objek penelitian ini adalah studi elemen visual komik Budi Pranowo berjudul Kudararangin Kudatilarsa dalam Majalah Jaya Baya tahun 2014-2017. Majalah Jaya Baya terbit setiap minggunya, sehingga setiap bulan mengeluarkan empat majalah atau edisi, apabila dihitung pertahun ada sekitar 48 majalah atau edisi. Bisa diketahui bahwa populasi selama tiga tahun berjumlah sekitar 144 buah. Objek yang diperoleh penulis sebanyak 55 buah atau edisi dengan rincian yaitu tahun 2014 terdapat 9 edisi, 2015 sebanyak 16 edisi, tahun 2016 sebanyak 24 edisi dan tahun 2017 sebanyak 6 edisi.

b. Sampel

H. B. Sutopo (2002:45) berpendapat bahwa penelitian kualitatif tidak memilih *sampling* (cuplikan) yang bersifat acak (*random*

sampling) yang merupakan teknik *sampling* yang paling kuat digunakan dalam penelitian kualitatif untuk melakukan generalisasi. Penelitian kualitatif teknik cuplikannya cenderung bersifat purposive karena dipandang lebih mampu menangkap kelengkapan dan kedalaman data di dalam menghadapi realitas yang tidak tunggal. Jumlah *sampling* biasanya tidak ditentukan, sebab yang penting bukan jumlahnya tetapi kelengkapan dan kedalaman informasi yang bisa digali sesuai dengan yang diperlukan bagi pemahaman masalahnya (H. B. Sutopo, 2002:45)

5. Teknik Sampling

Teknik dalam penentuan *sampling* ini digunakan untuk memilih objek penelitian dengan kriteria-kriteria yang telah dibuat. Menurut Sugiyono (2016:82) terdapat dua teknik *sampling* yang dapat digunakan yaitu :

a. *Probability Sampling*

Probability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (Anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik ini meliputi, *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random sampling*, *sampling area (cluster)*.

b. Non Probability Sampling

Non Probability Sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik *sampel* ini meliputi, *sampling* sistematis, kuota, aksidental, *purposive*, jenuh, *snowball*".

Penelitian ini teknik *sampling* yang digunakan adalah *Non Probability Sampling* dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling*, yaitu menyeleksi populasi dengan pertimbangan tertentu atau seleksi khusus. Hal ini berkaitan dengan pengambilan elemen visual dalam sebuah komik yang akan menjadi pedoman dalam *purposive sampling* tersebut. Penggunaan *Purposive sampling* ini supaya sampel yang telah sesuai dengan kriteria yang ada tidak mempunyai kesamaan dengan sampel yang lain. Oleh karena itu, penulis menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu memilih data dengan pertimbangan atau kriteria tertentu. Kriteria-kriteria yang digunakan dalam teknik *purposive sampling*, sebagai berikut.

- a. Setiap edisi komik Kudararangin Kudatilara yang memiliki jumlah elemen visual terbanyak.
- b. Edisi komik yang terpilih memiliki minimal satu elemen visual yang berbeda antara satu edisi dengan edisi lainnya, sehingga setiap sampel memiliki elemen visual komik yang berbeda.

- c. Apabila edisi komik memiliki kesamaan pada elemen visual dan memiliki jumlah elemen visual yang sama, maka dipilih salah satunya, agar tidak terdapat data atau sampel yang sama.

Urutan dalam tata cara pencarian sampel edisi komik Kudararangin Kudatilara dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, di antaranya :

- a. Mengumpulkan keseluruhan populasi objek penelitian yaitu komik Kudararangin Kudatilara edisi tahun 2014-2017.
- b. Mengelompokkan edisi komik Kudararangin Kudatilara pada setiap tahunnya.
- c. Memilah atau mencari elemen visual pada setiap edisi komik Kudararangin Kudatilara dengan menggunakan tabel penjabaran.
- d. Mereduksi data dengan kriteria yang telah dibuat, sehingga akan didapatkan sampel komik Kudararangin Kudatilara dengan jumlah data yang diinginkan.

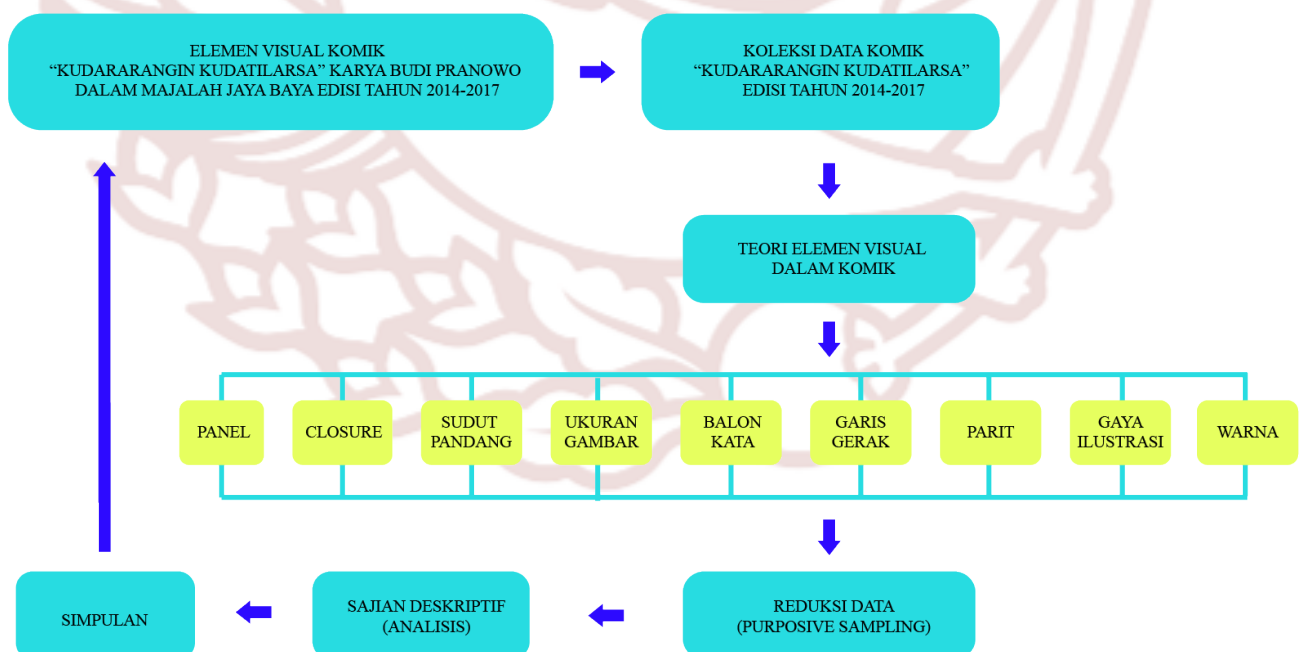
Analisis dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis elemen visual komik yang dijabarkan oleh Indiria Maharsi dan menggunakan metode hermeneutika sebagai sistem interpretasi dari setiap makna yang terkandung di dalam elemen-elemen visual tersebut. Hermeneutika atau interpretasi ini, menurut F. Budi Hardiman dalam Wachid B.S (2006:200), bisa didefinisikan dalam tiga hal yaitu pertama mengungkapkan pikiran seseorang dalam kata-kata, menerjemahkan, dan bertindak sebagai penafsir. Kedua, usaha mengalihkan dari suatu bahasa asing yang maknanya tidak diketahui ke dalam

bahasa lain yang bisa dimengerti oleh pembaca; dan yang ketiga pemindahan ungkapan pikiran yang kurang jelas, diubah menjadi ungkapan yang jelas.

Pada dasarnya hermeneutik berhubungan dengan bahasa. Orang berfikir melalui bahasa, berbicara dan menulis dengan bahasa, mengerti dan membuat interpretasi dengan bahasa. Seni yang jelas tidak menggunakan sesuatu bahasa, berkomunikasi dengan bahasa. Semua bentuk seni ditampilkan secara visual juga diapresiasi dengan menggunakan bahasa (Sumaryono dalam Supriyatna, 2003:26).

6. Alur Pikir Penelitian

Setiap penelitian memiliki cara atau alur dalam melakukan penelitian tersebut. Begitu pula dengan penelitian ini, dilakukan dengan alur penelitian yang berupa :



Gambar 10. Bagan Alur Pikir Penelitian
(Sumber : Mochamat Santoso, 2019)

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan diterapkan dalam skripsi ini terdiri dari beberapa bab di antaranya :

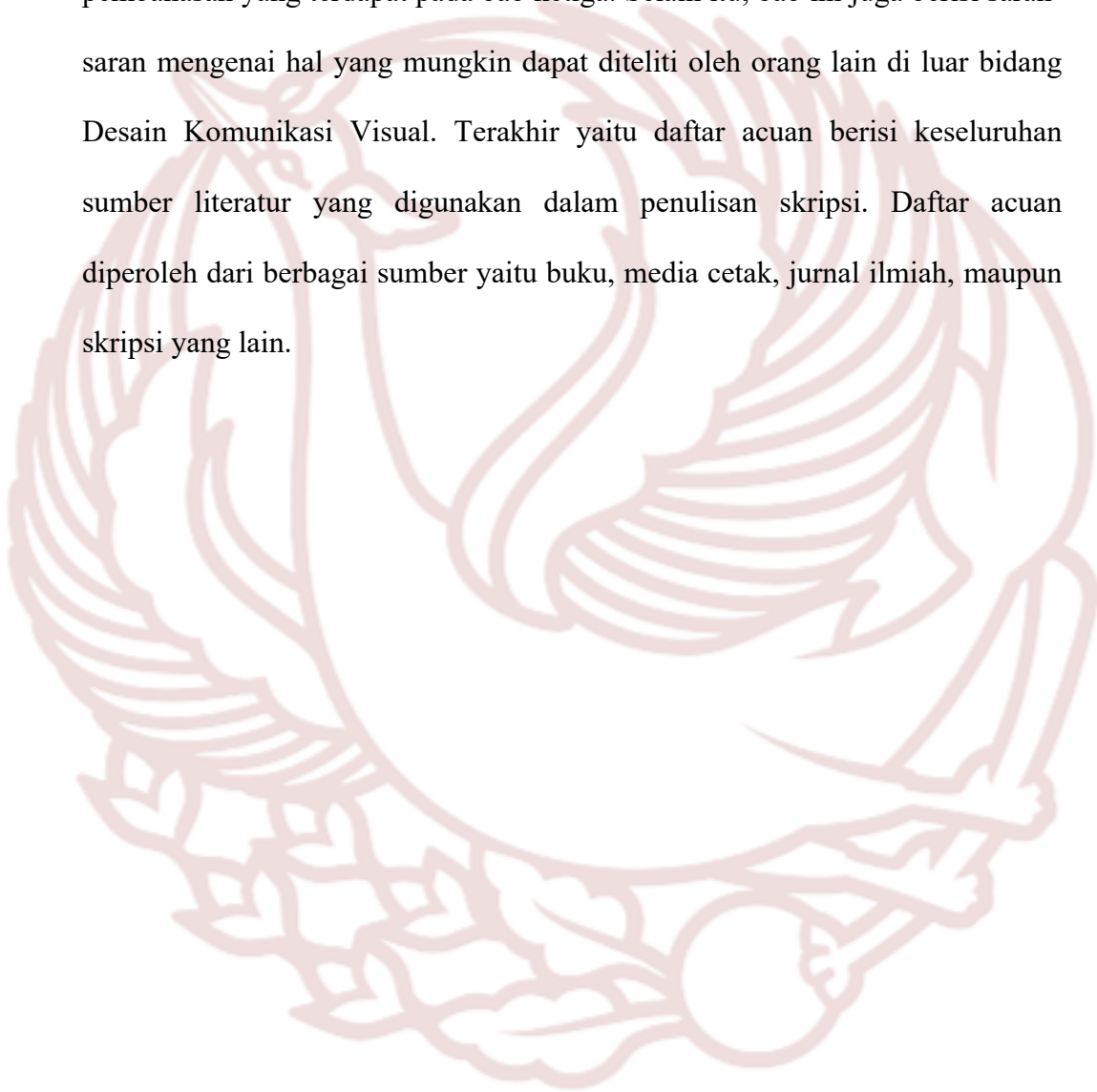
Pada bab pertama yaitu pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka konseptual, metode penelitian dan sistematika penulisan. Bab ini membahas latar belakang dilakukannya penelitian terhadap komik Budi Pranowo yang berjudul Kudararangin Kudatilara dalam Majalah Jaya Baya, dengan memberikan visualisasi dan informasi tentang komik tersebut.

Bab kedua akan menjelaskan tentang gambaran objek penelitian di antaranya yaitu profil majalah Jaya Baya, profil komikus Budi Pranowo yang membuat komik berjudul Kudararangin Kudatilara, dimuat dari tahun 2014 sampai dengan 2017 dan gambaran objek utama yaitu tentang komik yang berjudul Kudararangin Kudatilara karya Budi Pranowo yang dimuat dimajalah Jaya Baya edisi tahun 2014 sampai 2017. Pada bab ini juga akan dibahas mengenai perkembangan komik di Indonesia untuk menambah pengetahuan dan informasi tentang perkembangan komik-komik di Indonesia sampai saat ini.

Bab ketiga berisi tentang proses reduksi data komik Kudararangin Kudatilara mulai dari tahun 2014 sampai 2017. Pembahasan selanjutnya tentang analisis elemen visual komik Kudararangin Kudatilara karangan Budi Pranowo dalam Majalah Jaya Baya edisi tahun 2014-2017 di antaranya

perbedaan panel, sudut pandang yang digunakan, warna yang ditampilkan, ukuran gambar, parit, balon kata, garis gerak dan gaya ilustrasi yang digunakan.

Bab keempat ini berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dari pembahasan yang terdapat pada bab ketiga. Selain itu, bab ini juga berisi saran-saran mengenai hal yang mungkin dapat diteliti oleh orang lain di luar bidang Desain Komunikasi Visual. Terakhir yaitu daftar acuan berisi keseluruhan sumber literatur yang digunakan dalam penulisan skripsi. Daftar acuan diperoleh dari berbagai sumber yaitu buku, media cetak, jurnal ilmiah, maupun skripsi yang lain.



BAB II

OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Data atau bagian yang berupa objek penelitian ini mempunyai gambaran umum di antaranya yaitu profil majalah Jaya Baya, sejarah dan perkembangan Majalah Jaya Baya dari tahun ke tahun, profil singkat komikus Budi Pranowo yang membuat komik berjudul Kudararangin Kudatilara dimuat dalam majalah Jaya Baya edisi tahun 2014-2017 dan gambaran latar cerita objek utama yaitu tentang komik yang berjudul Kudararangin Kudatilara karya Budi Pranowo yang telah dimuat di majalah Jaya Baya yang diadaptasi dari cerita Damarwulan. Objek penelitian di atas akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Profil Majalah Jaya Baya

Menurut kutipan artikel yang dimuat dalam *website cowasjp.com* bahwa pada peringatan Hari Pers Nasional tahun 2018 di Padang, Sumatra Barat, presiden Republik Indonesia yaitu Joko Widodo akan menyerahkan beberapa penghargaan kepada penerbit majalah atau surat kabar dan tokoh penulisan atau puisi.

Penghargaan kepeloporan dibidangnya di Jawa Timur diberikan kepada dua media yaitu mingguan berbahasa Jawa, Jaya Baya dan Panjebar Semangat. Kedua majalah ini masuk dalam penghargaan berkategori pelestarian budaya dan sastra jawa. Majalah Jaya Baya sendiri pertama kali berdiri pada 1 Desember 1945 di Kota Kediri.

Saat itu di Jawa Timur sedang mengalami situasi yang mencekam setelah Surabaya baru saja digempur habis-habisan oleh pasukan sekutu pada tanggal 10 November 1945.

Penerbitan majalah Jaya Baya ini hanya berdasarkan tekad dari para pendirinya, dan tidak disertai dengan modal yang cukup, sehingga semua proses percetakan hingga bahan bakunya diberikan oleh pihak-pihak yang bersimpati. Misalnya, Bapak Samadikun, Asisten Residen Kediri memberi bantuan kertas. Kertas-kertas itu berada di gudang belakang percetakan Sedia. Sedang bahan-bahan lainnya harus dicari sendiri ke Surabaya.

Majalah Jaya Baya terbit menggunakan bahasa Jawa sebagai majalah pertama yang terbit di pedalaman. Majalah tersebut mempunyai tujuan memberi penerangan, menanamkan semangat membela kemerdekaan dan semangat cinta tanah air kepada rakyat di daerah-daerah. Orang-orang daerah tersebut pada umumnya masih kesulitan memahami berita yang menggunakan bahasa Indonesia atau Melayu.

Setelah Belanda melancarkan agresi militer yang pertama, daerah republik di Pulau Jawa semakin menyempit yang berdampak kepada Kediri pada waktu itu semakin ramai, karena mereka yang setia kepada republik mengungsi kesana. Percetakan Sedia yang menjadi langganan Jaya Baya semakin penuh *order*. Sebab, selain mencetak

Jaya Baya, juga mencetak Harian Suara Rakyat, dan selebaran-selebaran propaganda.

Majalah Jaya Baya mengalami pasang surut dan mampu bertahan melewati masa-masa suram itu. Bahkan sedikit demi sedikit bisa meningkat. Kondisi yang baik membuat Jaya Baya bisa mengembangkan diri menjadi lebih baik pula. Pada tahun 1975 dapat membeli mesin *offset* Solna-125 dengan cara mengangsur 18 bulan. Mulai tahun 1976 Jaya Baya dicetak *offset* dan jumlah halamannya bertambah menjadi 36. Sampul yang semula hitam putih, berganti *full colour*, dengan bantuan PT Panca Pujibangun. Percetakan ini juga yang menangani cetak Jaya Baya selama enam bulan.

Selama perjalanan majalah Jaya Baya, majalah ini tidak pernah berhenti untuk mencari jati dirinya. Inovasi-inovasi serta perubahan terus menerus dilakukan untuk menjawab tantangan perkembangan zaman. Bila pada awalnya sebagai media perjuangan dan penerangan, selanjutnya dikembangkan menjadi majalah keluarga yang memberi penerangan dan hiburan. Di dalamnya terdapat rubrik untuk anak, remaja, ibu rumah tangga, manusia lanjut usia, juga berita-berita umum dari dalam maupun luar negeri.

2. Sejarah dan Perkembangan Majalah Jaya Baya

Majalah Jaya Baya atau dahulu dikenal dengan nama *Minggon Djojobojo* yang terbit pertama kali pada tanggal 1 Desember di Kota

Kediri, Jawa Timur. Dahulu majalah Jaya Baya dicetak pertama kali di percetakan “Sedia” yang sebelumnya memiliki nama “*Kedirische Snelpers Drukkerij*”. Percetakan tersebut juga mencetak lembaran minggu *De Kediriische Courant* milik *Ondernemers* Belanda di wilayah karisidenan Kediri. Di samping itu juga mencetak majalah Astuti yang dipimpin oleh Djasmadi, wakil Majelis Luhur Taman Siswa daerah Daha, Kediri bersama Tadjib Ermadi seorang guru dari Taman Siswa Kediri.

Majalah tengah bulanan Jaya Baya diterbitkan karena para pendirinya mempunyai anggapan bahwa pentingnya dapat menghadirkan penerbitan yang memberi penerangan kepada masyarakat luas di tengah-tengah suasana revolusi kala itu. Pengurus yang terlibat dalam penerbitan majalah Jaya Baya di antaranya adalah Djasmadi, mantan anggota *Shu Sangikai Muspida Kares*, Kediri pada masa itu menjabat sebagai direktur, Maridie Danoekoe-soema di bagian tata usaha, Tadjib Ermadi dan Suwandi Tjitrawasita sebagai redaktur dibantu oleh Ahmad Soedibyono.

Usaha untuk mendapatkan kertas yang digunakan sebagai penerbitan memperoleh bantuan dari Samadikun yaitu seorang asisten residen Kediri. Bahan-bahan penerbitan yang lainnya didapatkan dari percetakan harian *Asia Liberty* berada di Surabaya yang dipimpin oleh R.M Abdul Wahab Djojowiriono.



Gambar 11. Majalah Djaja Baja (Jaya Baya) tahun 1968
(Sumber : <https://pengabarmasalalu.wordpress.com/tag/majalah-djaja-baja/>,
18 Juli 2019)

Setelah bahan-bahan tersebut diperoleh, maka terbitlah majalah Jaya Baya dalam bahasa Jawa, yang merupakan majalah pertama yang terbit di daerah “pinggiran”. Majalah yang memiliki motto atau slogan “*Jaya-Jaya Dwipantara tetep Jaya Ngadhepi Bebaya*” bertujuan memberi penerangan dan menanamkan semangat membela kemerdekaan serta cinta terhadap tanah air bagi masyarakat “pinggiran”. Selama tiga bulan majalah ini terbit tiga bulanan untuk kemudian menjadi majalah mingguan atau *minggon* sampai tahun 1998.

Edisi perdana majalah Jaya Baya dicetak sebanyak 3.000 eksemplar dengan harga eceran f3,10 dan mendapat sambutan yang luar biasa sehingga Jaya Baya edisi pertama bisa terjual habis. Pada bulan keenam tiras atau oplahnya mencapai 16.000 eksemplar yang pada waktu itu merupakan jumlah yang sangat besar. Permintaan yang terus menerus meningkat yang pada akhirnya tidak dapat dipenuhi oleh pihak pengelola majalah Jaya Baya karena keterbatasan kemampuan pihak percetakan, selain itu bahan pokok yaitu kertas pada waktu itu sulit didapatkan. Permintaan dari pembaca untuk berlangganan terpaksa banyak yang ditolak pada masa itu.

Setelah kejadian Madiun (PKI Muso-Amir Sjarifudin), nasib pers menjadi memprihatinkan karena situasi yang semakin tidak menentu. Oplah majalah Jaya Baya semakin merosot tajam hingga mencapai 3.000 eksemplar, situasi tersebut terus berlanjut hingga agresi militer II (1948). Setelah peristiwa tersebut, hampir seluruh wilayah atau kota besar di Indonesia dikuasai Belanda, yang menyebabkan majalah Jaya Baya tidak bisa terbit. Pada akhirnya pengelola majalah Jaya Baya menerbitkan *Suara Republiken* untuk kepentingan memberi semangat pada gerilyawan Indonesia.

Mei 1949 majalah Jaya Baya terbit kembali tetapi bukan dengan bahasa Jawa tetapi menggunakan bahasa Indonesia. Penerbitan ini mendapat bantuan dari Kolonel Sungkono sebesar 35.000 ORI. Pada

saat masuknya TNI ke kota Surabaya, semua personil majalah Jaya Baya juga dipindahkan ke kota tersebut atas kebijaksanaan dari menteri penerangan Wiwoho. Tahun 1950 majalah Jaya Baya resmi pindah ke Surabaya, setelah mendapatkan pinjaman modal dari pemerintah sebanyak 20.000 ORI. Majalah Jaya Baya yang pada saat itu masih diterbitkan dengan bahasa Indonesia, dicetak di percetakan “*Fuhrie*” yang terletak di jalan Tanjunganom. Asumsi agar jangkauan segmen pembaca dapat lebih luas adalah alasan penggunaan bahasa Indonesia ini dipertahankan. Akan tetapi, asumsi tersebut tidak sesuai, sebab dengan penggunaan bahasa Indonesia ternyata majalah Jaya Baya kalah bersaing dengan beragam terbitan lain yang masa itu juga menggunakan media bahasa Indonesia. Oplah majalah Jaya Baya merosot tajam hingga tinggal 600 eksemplar. Keadaan ini dapat diatasi karena pada saat itu (1953) majalah Jaya Baya mendapat bantuan dari Departemen Penerangan.

Setelah majalah Jaya Baya sudah tidak mendapat bantuan dari Departemen Penerangan, oleh karena itu pihak pengelola mulai memutuskan kembali menggunakan Bahasa Jawa, yaitu bahasa yang pertama kali digunakan dalam majalah Jaya Baya. R. Abdul Soekiman pada tanggal 1 September 1954 membantu dana sebesar 10.000 rupiah, majalah Jaya Baya terbit dengan 20 halaman serta menggunakan media Bahasa Jawa. Tahun ke tahun majalah Jaya Baya mulai menunjukkan perkembangan, dengan ditandainya jumlah oplah yang

semakin meningkat. Mulai dari 3.000 eksemplar menjadi 5.000 eksemplar. Tiras 15.000 eksemplar ternyata tidak dapat bertahan lama, dikarenakan kekacauan ekonomi dan politik yang berakibat membuat harga bahan-bahan cetak, terutama kertas naik dengan tajam. Situasi ini menyebabkan kenaikan harga berlangganan majalah Jaya Raya dan pengurangan jumlah halaman menjadi 16 halaman saja.

Pelanggan majalah Jaya Raya akhirnya turun dan hanya tinggal 5.000 orang. Saat peristiwa G30S/PKI merupakan puncak kesulitan yang dialami majalah ini. Meskipun demikian, majalah Jaya Raya tetap bisa bertahan hidup dan di akhir tahun 1966 majalah Jaya Raya terbit dengan 32 halaman. Tahun 1975 majalah Jaya Raya membeli mesin *offset* Solna 125, sehingga sejak saat itu majalah Jaya Raya dicetak *offset* dengan ketebalan 36 halaman dan sampul berwarna. Meskipun telah memiliki mesin *offset* sendiri, jadwal terbit majalah Jaya Raya masih sering mengalami gangguan karena harus menunggu sampul yang dicetak dipercetakan lainnya.

Kendala ini baru bisa di alami ketika Yayasan Djojbojo berinisiatif mendirikan percetakan CV. Citra Jaya dan membeli mesin Solna-P25 yang bisa mencetak bolak-balik. Mesin *offset* lama dijadikan untuk mencetak sampul majalah yang berwarna. Oplah majalah Jaya Raya dalam satu tahun meningkat menjadi 12.000 eksemplar dan pada akhir tahun 1979 melonjak menjadi 19.000 eksemplar perminggu. Tahun 1983 oplah mencapai 37.000 eksemplar,

dan tiras produksi mencapai puncaknya pada tahun 1989 dengan jumlah 95.000 eksemplar perminggu. Sesudah tahun 1989 oplah majalah Jaya Baya semakin merosot tajam dengan tiras antara 10.000-20.000 eksemplar.

Perhatian majalah Jaya Baya terhadap sebuah sastra Jawa dapat dicermati dengan terus konsistennya pihak pengelola dalam menghadirkan rubrik *crita sambung*, *crita cekak*, *roman sacuwil*, *guritan*, *crita rakyat*, dan wayang. Majalah Jaya Baya juga mempunyai *editor* untuk menangani cerita rakyat dan wayang yaitu S. Kadaryono dan Widodo Basuki dan masih ada beberapa lagi. Cerita bersambung yang dimuat, beberapa di antaranya berhasil diterbitkan dalam bentuk buku, antara lain *Sumpahku-Sumpahmu* karangan F.C. Pamudji, Dokter Wulandari karangan Yunani dan *Nalika Langite Obah*.

Kegiatan sastra yang pernah diadakan majalah Jaya Baya bekerja sama dengan pihak lain adalah seminar sastra, baca *cerkak* di tahun 1990, peningkatan apresiasi sastra, lomba *geguritan* di tahun 1993 yang bekerja sama dengan Dewan Kesenian Kota Surabaya dan Taman Budaya Surabaya, dan seminar sastra Jawa tahun 1994 bekerja sama dengan Untag, Surabaya. Beberapa sayembara penulisan pernah dilakukan majalah Jaya Baya tanpa bekerja sama dengan sponsor dari pihak lain, antara lain sayembara penulisan *roman sacuwil* di tahun 1980, sayembara penulisan *crita cekak* di tahun 1983 dan sayembara *crita wayang* untuk generasi muda di tahun 1980. Karya-karya

pemenang dan nominasi dimuat dalam majalah Jaya Raya. Berikut ini dapat dilihat contoh pengumuman dan pemenang serta ulasan mengenai beberapa sayembara tersebut.



SAYEMBARA NGARANG CRITA WAYANG

Kanggo mahargya Dina Proklamasi Kamardikan 17 Agustus, taun ke-17 Karang Taruna Jaya, ya wis nganakake sayembara ngarang crita wayang kanggo generasi muda umur-umuran tingkat SMA lan Perguruan Tinggi.

Sayembara dianakake kanthi pengajab bisa melu urun ya ndhedher apresiasi ing kalangan kaum muda anti-batali dalasan ngrembaka ing seni wayang warisan ngalung para leluhur.

Ya kawuningan jroning peng-cinakup maneka warisan unsur seni kaya dene sastra, drama, seni suara, seni rupa lan liya-liyane, Wadene kasusastran kang pisanan ananing crita-crita kang inono sing pokok

asale duk ing nguni saka wiracarita Mahabarata lan Ramayana. Saka epus loro mau lan-pa ngalakake anane sumber sumber crita liyane sabanjure wis lair crita-crita wayang sing lanpa wilangan cacahé tumekaning dina saliki, ya lakon-lakon sing pancen mujudake perangan saka wiracarita mau apa dene lakon-lakon karangan kang didhaarakake saka sampalan lajer crita sing baku mau sing blumane disebut lakon-lakon carangan.

Jroning kapuslakan crita-crita wayang lakon carangan, saliyané kang wus wujud buku-buku isi crita jangkép nganti lekan suluk, antawecana lan jenturane kang mujudake buku-buku pakem pe-dhalangan, ana maneh crita-crita wayang kang difatehi wilir ringkes sing diutamak-ake ing bub critane, ing Ja-jang inono sing pokok

crita wayang lakon carangan ringkes ngene iki ketep diserat dening panjenengane Ki Marwoto Peninggak Wido-dodo, Bapak SK Wongo-dinomo, lan Bapak Poerwa-dhie Atmodjhardjo.

Ya ngarang crita wayang lakon carangan ringkes kaya kang kasebut kerli diheue iki mau kang diayembarakake saliki iki.

Wadene syarat-syaraté yaiku:

Sayembara kanggo umum, generasi mudha umur-umuran tingkat SMA lan Perguruan Tinggi, khususé para sutresna KT JB. Sayembara diwiwiti barang lan meluning pengumuman iki lan ditutup tang-gal 3 Agustus 1980; lire naskah kudu wis ditampa Redak-si JB kasep-kasepe tanggal kasebut.

Naskah kanthi Basa Jawa, ejaan manut Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD) lan eja-an kang dipigunakake ing naskah JB. Ditik ing kertas tik kandel (HVS) putih, kertas koran (CD) ya kena, kan-thi jarak baris 1½ spasi. Da-wane crita paling akeh limang lembar — Tamat.*

*SALIYANE jenenge pen-garang supaya uga disebut-ake alamat, umur pendhi-dhikan apa dene sekolahane pisan minangka bahan pertin-jangan.

Ing amplop perangan pon-dot ndibuwur alih kluwa di-lempeleke kupon Sayemba-ra ngarang Crita Wayang Karang Taruna Jaya Raya. Ka-rangan dialamatake marang : Redaksi Mingguan Jaya Raya, kotak pos 250, Surabaya.

Saka tulisan-tulisan kang mlebu bakal dipilih pemenang pemenang I, II lan III dening sawijining juri kang diase-pubi dening Bapak SK Wongo-dinomo.

Jenenge para pemenang bakal diumumake ing JB edisi 17 Agustus (tanggal 17 Agus-tus 1980) lan naskah-naskah kang menang bakal dipacak ing rubrik Karang Taruna tanggal 24 Agustus 1980 (Pe-menang I), tanggal 14 Sep-tember 1980 (Pemenang II) lan tanggal 28 September 1980 (Pemenang I).

Kanggo para pemenang di-sodhiyani behana :

Pemenang I : Rp. 15.000,-
Pemenang II : Rp. 10.000,-
Pemenang III : Rp. 5.000,-

Mungguhing sayembara iki ora dianakake sural-menyu-rat, lan wusana sugeng nga-rang kanggo menangake sa-yembara.*

Gambar 12. Contoh Pengumuman Sayembara di Majalah Jaya Raya (Sumber : Herry Mardianto, 2005)

Pengumuman sayembara pada tahun 1983 di majalah Jaya Raya menampilkan sebuah ilustrasi orang yang sedang mengetik dengan mesin ketik, dan menampilkan hadiah yang akan dimenangkan dengan tetap menggunakan ciri khas majalah Jaya Raya. Gaya ilustrasi yang digunakan pada saat itu juga mencerminkan bagaimana belum tersentuh kemodernan seperti saat ini. Dengan menggunakan warna hitam putih dan ilustrasi *line art*.

SAYEMBARA CRITA CEKAK
mawa bebana pengaji Rp 250.000,00



NGELINGI anane sawatara layang kang tumiba marang Redaksi, kang surasane njaluk supaya Sayembara Cerita-cekak kang wis kita umumake diwenahi wektu kang luwih omber, kanthi iki tanggal panutuping sayembara kang mesthine tanggal 31 Desember 1982 diundur dadi tanggal 28 Februari 1983. sabanjuré mawa keterangan ing ngisor iki.

1. Pilihan tema bebas (kena tema katresnan, kepahlawanan, drama rumah-tangga, detektif, keagamaan lan sapanjunggalane) waton ora njurus marang pornografi.

2. Naskah karangan kudu dititik spasi doble sarta migunakake ejaan kaya sing dienggo ing kalawarti Jaya Baya.
3. Dawane karangan minimum 5 folio, maksimum 15 folio.
4. Naskah karangan kakirim marang Redaksi Jaya Baya, Kotakpos 250 Surabaya. Ing pojok kiwa ndhuwur amplop supaya ditulis: "Sayembara Cita Cekak." Alamat pengirim kudu katulis jangkep, kajaba ing amplop uga ing sangisore pungkasan ing karangan.
5. Naskah karangan kudu wis katampa Redaksi kasep-kasepe tanggal 28 Epruari 1983.
6. Naskah kang ora oleh bebana nanging dianggep cukup becik, bakal kapacak ing JB. lan pangarang bakal nampa honorarium miturut tarip kang lumrah.
7. Asile Sayembara bakal diumumake ing JB kang metu ing sasi Maret 1983. Putusane Redaksi ing bab iki asipat mutlak lan ora bisa diganggu gugat.

Behanane:

Nomer 1	Rp 100.000,00	(satus ewu rupiyah)
Nomer 2	Rp 75.000,00	(pitung puluh lima ewu rupiyah)
Nomer 3	Rp 50.000,00	(seket ewu rupiyah)
Nomer 4	Rp 25.000,00	(selawa ewu rupiyah)

Gambar 13. Contoh Pengumuman Sayembara di Majalah Jaya Baya tahun 1983
(Sumber : Herry Mardianto, 2005)

3. Profil Singkat Komikus Budi Pranowo

Budi Pranowo merupakan seorang komikus yang lahir dan bertempat tinggal di Ngawi, Jawa Timur pada tanggal 17 April 1978. Beliau yang telah lama bergelut dalam bidang cerita bergambar ini, mulai mengisi rubrik komik dalam majalah Jaya Baya dari tahun 2005 dengan judul komik pertamanya yaitu Pedhut ing Lereng Lawu. Pada awalnya Budi Pranowo sempat mengisi rubrik komik di majalah berbahasa Jawa lainnya yaitu Panjebar Semangat. Tetapi, dikarenakan Majalah Panjebar Semangat memiliki komikus yang lain, sehingga Budi Pranowo hanya mengisi komik di majalah Jaya Baya.



Gambar 14. Budi Pranowo

(Sumber : <https://www.facebook.com/budipranowo.sugiri>, 29 Juli 2019)

Pada tahun 2010, sempat mengisi komik di surat kabar Jawa Pos dengan komik 6 halamannya, yang saat ini sudah tidak menampilkan rubrik komik lagi. Jumlah judul atau karya komik Budi Pranowo yang sampai sekarang diterbitkan di majalah Jaya Baya kurang lebih tujuh atau delapan judul, termasuk komik berjudul Kudararangin Kudatilara yang menjadi objek penelitian tugas akhir skripsi ini. Hingga saat ini beliau masih aktif dan bergelut dalam dunia perkomikan dan terus menjadi komikus yang karyanya telah diterbitkan diberbagai media. Profil ini diperoleh dengan wawancara melalui aplikasi whatsapp kepada narasumber yaitu Budi Pranowo.

4. Latar Cerita Kudararangin Kudatilara

Cerita dalam komik Kudararangin Kudatilara karya Budi Pranowo dalam Majalah Jaya Baya diadaptasi dari cerita rakyat Jawa yang berjudul Damarwulan. Menurut artikel karangan Tirto Suwondo yang dimuat dalam jurnal Widyaparwa tahun 1997, bahwa cerita rakyat Damarwulan merupakan salah satu jenis cerita rakyat (tradisional) dari Jawa yang sangat populer di kalangan masyarakat. Kepopuleran cerita tersebut tidak hanya karena banyaknya perpustakaan dan bahan yang memuat cerita tersebut, tetapi juga karena seringnya kelompok kesenian, seperti ketoprak, mementaskan *lakon* Damarwulan itu sendiri. Tidak mengherankan jika tokoh yang bernama Damarwulan sampai saat ini masih melekat di hati masyarakat (Suwondo, 1997:5).

Menurut artikel yang berjudul Cerita Rakyat “DAMARWULAN” Analisis Fungsi Pelaku dan Penyebarannya Menurut Teori Vladimir Propp karangan Tirto Suwondo (1997: 10-12) diceritakan bahwa di kerajaan Majapahit bertahta seorang ratu yang sangat cantik bernama Kencanawungu. Meskipun sudah menduduki tahta kerajaan, ratu tersebut masih belum mempunyai seorang suami. Karena kecantikan dari sang ratu, datanglah raja raksasa dari blambangan yang sakti dan kejam, raja tersebut bernama Minakjingga. Minakjingga mendatangi kerajaan Majapahit untuk memperistri Kencanawungu. Tetapi, sang ratu menolak lamaran dari raja raksasa

tersebut, dikarenakan ia tidak ingin mempunyai seorang suami yang kejam.

Minakjingga memaksa agar pinangannya diterima sang ratu, yang membuat Kencanawungu ingin melenyapkan raja raksasa yang kejam tersebut. Dibuatlah sayembara untuk menyingkirkan Minakjingga dan yang sanggup akan hal itu, apabila perempuan akan dijadikan saudara, jika laki-laki akan dipersuami. Sial bagi sang ratu, sudah hampir satu bulan, sesuai dengan janjinya kepada Minakjingga untuk memberikan jawaban pasti, belum ada seorangpun yang berhasil membunuh Minakjingga. Melihat akan hal itu, sang ratupun sangat sedih, akhirnya Kencanawungu berdoa dan bersemedi. Tidak lama kemudian Kencanawungu mendapatkan wangsit atau petunjuk, bahwa yang dapat mengalahkan Minakjingga adalah Damarwulan.

Lalu datanglah Damarwulan bersama pamannya Patih Logender, dan setelah mendapatkan izin, damarwulan segera pergi ke blambangan untuk membunuh raja raksasa Minakjingga. Namun, ketika Damarwulan melawan Minakjingga, ia kalah. Untunglah ada Dewi Suhita dan Dewi Puyengan yang merupakan istri Minakjingga, datang menawarkan bantuan. Kedua Dewi itu akan mencuri besi kuning, sebuah senjata milik Minakjingga dan akan diberikan kepada Damarwulan. Akan tetapi, sesuai janji yang dibuat, Damarwulan harus bersedia menjadi suami kedua dewi itu. Atas tawaran tersebut Damarwulan bersedia memenuhi janjinya.

Digunakanlah senjata yang diberikan kedua dewi tersebut, dan akhirnya Damarwulan bisa mengalahkan Minakjingga. Kepala raja raksasa tersebut dipenggal dan akan dibawa ke Kencanawungu sebagai bukti bahwa ia dapat mengalahkan sang raja raksasa tersebut. Tetapi, ketika Damarwulan di tengah perjalanan, barang bukti berupa kepala Minakjingga itu dirampas oleh kedua putra Patih Logender yaitu Layang Seta dan Layang Kunitir. Bahkan Damarwulan dipukul hingga pingsan dan kemudian tubuhnya dibuang ke jurang. Untunglah Damarwulan selamat, dan berkat bantuan Anjasmara, Suhita dan Puyengan, akhirnya ia berhasil menghadap Kencanawungu.

Terjadilah ketegangan di hadapan Kencanawungu, di satu pihak dengan bukti kepala Minakjingga, Layang Seta dan Layang Kunitir menuntut hadiah dari sang ratu. Akan tetapi, di pihak lain, dengan saksi Suhita dan Puyengan, Damarwulan juga menjelaskan bahwa sebenarnya yang membunuh Minakjingga adalah dirinya. Disitulah ratu Kencanawungu bingung, lalu ia memerintahkan agar Layang Seta dan Layang Kunitir berperang melawan Damarwulan. Siapapun yang bisa memenangkan peperangan itu dialah yang berhak untuk mendapatkan hadiah dari sang ratu Kencanawungu. Akhirnya, dalam peperangan tersebut, Damarwulan menang dengan mudahnya. Layang Seta dan Layang Kunitir juga telah mengakui kecurangannya. Tidak lama setelahnya, Damarwulan menikah dengan empat wanita sekaligus, yaitu Dewi Suhita, Dewi Puyengan, Anjasmara dan Ratu

Kencanawungu. Pada akhirnya Damarwulan naik tahta dan menjadi raja di kerajaan Majapahit.

B. Perkembangan Komik di Indonesia

Industri komik di Indonesia tidak bisa terlepas dari perkembangan industri komik di berbagai negara yang lain. Seiring bersama perkembangan komik di Indonesia, muncul beberapa tren gaya visualisasi yang mengikuti selera yang sedang digemari pasar (segmen) pada masanya. Menurut Seno Gumira (2011:5) Para pelopor komik Indonesia misalnya, tidak akan pernah membuat komik seperti yang telah mereka hasilkan tanpa mempelajari gagasan, cara bertutur, dan tentu juga teknik menggambar dari berbagai macam komik yang memasuki Indonesia.

Selera pasar tergantung kepada jenis komik apa yang sedang diminati, genre ini selalu berubah setiap waktu atau dekade industri komik di Indonesia. Amerika merupakan salah satu negara industri komik yang keberadaannya mampu mempengaruhi industr-industri komik di berbagai negara dan salah satunya adalah Indonesia. Komik strip Amerika yang semakin populer dan sukses di surat kabar pada awal kemunculan di industri komik Indonesia mulai menginspirasi komikus-komikus Indonesia untuk berkarya dan menciptakan komik. Mereka mulai mencoba mentransposisi cerita dengan menghadirkan kesan Indonesia pada tokoh-tokoh populer untuk disesuaikan dengan lingkungan (Bonneff, 1998:24).

Sejarah komik di Indonesia juga tidak bisa terlepas dari berbagai budaya Nusantara seperti adanya candi dan cerita wayang yang sejak dari dahulu sudah mendiami bangsa Indonesia. Misalnya saja candi Borobudur yang memiliki sebelas seri relief dan mencakup sekitar 1460 adegan. Adegan-adegan ini merupakan gambaran kegiatan pada masa lalu. Relief-relief yang digunakan dan tersusun dari beberapa adegan yang berurutan sehingga membentuk cerita merupakan prinsip dasar dari komik itu sendiri. Tidak hanya candi Borobudur yang menjadi atau menguatkan cikal bakal komik di Indonesia, ada salah satu kearifan lokal Nusantara yang juga diyakini menjadi cikal bakal komik yaitu wayang beber. Wayang beber ini merupakan gambar atau lukisan menggunakan cat yang di panel dalam setiap adegan saling berurutan dan bertujuan untuk memberikan informasi (Maharsi, 2011:39).

Candi dan lukisan wayang memiliki persamaan dengan komik yaitu menggunakan media visual atau gambar sebagai sumber informasi, meskipun tanpa menggunakan teks-candi dan wayang biasanya tertulis dalam bentuk kitab. Perbedaan komik dan candi pada saat ini hanya terletak pada media yang digunakannya saja. Biasanya sebuah candi dibuat atau dibangun dari susunan batu yang dipahat, sedangkan untuk wayang beber sendiri menggunakan media kertas atau daun kering. Penggunaan media yang berbeda, tetapi tujuan dan fungsi mereka adalah sama, yaitu menggunakan adegan adegan dengan gambar atau visual untuk menceritakan sebuah informasi.

Pada sekitar tahun 1931-1954, Negara Barat dan Tiongkok mulai mempengaruhi komik di Indonesia melalui surat kabar. Di Barat, seperti Amerika, komik dilahirkan dan dibesarkan oleh media massa. Pada masa itu, harian berbahasa belanda, *De Java Bode* (1938), memuat komik karya dari Clinge Doorebos yang berjudul *Flippie Flink* dalam rubik anak-anak. Kemudian, *De Orient* yang merupakan surat kabar mingguan, pertama kali memuat komik *Flash Gordon* (Bonnet, 1998:19). Pengaruh Tiongkok dalam perkembangan komik di Indonesia masuk melalui surat kabar *Sin Po* yang merupakan media massa dari Tiongkok peranakan yang menggunakan bahasa melayu, menampilkan komik strip humor karangan Kho Wang Gie.



Gambar 15. Komik yang Terbit di Media Massa setelah Kemerdekaan Indonesia (Sumber: Bonnet, 1998)

Pada masa setelah kemerdekaan Indonesia, masyarakat mulai banyak mengenal tokoh-tokoh komik strip populer dari Amerika seperti *Rip Kirby* (Alex Raymond), *Phantom* (Wilson Mc Coy), *Jonny Hazard* (Frank Robbins),

dan masih banyak lagi. Komik strip mingguan tersebut kemudian diterbitkan dalam bentuk buku yang merupakan komik buku pertama di Indonesia, diterbitkan oleh Gapura dan Keng Po di Jakarta serta *Perfectas* di Malang.

Pada masa lalu komik asli Indonesia cukup berkembang pada kisaran tahun 1960-1970, menyajikan keberagaman cerita seperti wayang, tokoh pahlawan, mistik dan humor. Beng Rahardian, seorang komikus dan *editor* era tahun 1970, menyatakan bahwa kehadiran pengaruh visual komik asing yang cukup besar mempengaruhi komik Indonesia setelah komik Amerika adalah dengan masuknya komik Eropa pada pertengahan dekade 1970-an. Pada masa itu komik Eropa hadir dan mendapatkan respon yang baik dan positif dalam industri komik Indonesia. Saat ini, masyarakat Indonesia lebih mengenal komik luar negeri dibandingkan dengan komik lokal, khususnya komik dari Jepang (Manga).

Pada tahun 1990-an perkembangan industri komik luar sangat berkembang pesat di pasar komik Indonesia dengan menampilkan cerita yang ringan dan visual sederhana. Pengemasan yang menarik komik-komik ini mudah mendapatkan sambutan yang baik dari masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak. Hingga saat ini, komik Jepang seperti *manga* masih digandrungi masyarakat, seolah-olah menyingkirkan keberadaan komik lokal. Penyebab komik lokal lesu yaitu mulai bermunculan banyak komikus lokal yang memiliki aliran komik asal negeri sakura tersebut. Perkembangan industri komik di Indonesia juga diikuti dengan komik-komik Eropa dan Amerika yang

menampilkan tema cerita heroik fantasi yang dikemas dengan menarik. Tokoh seperti F. Laccasin pada tahun 1971 mengatakan bahwa komik sebagai seni ke Sembilan di majalah "*Pour Un Neuvieme Art*". Sebelum tahun 1920, menurut sejarah, salah satu pendiri klub sinema Paris dan seorang teoritikus film dan penyair bernama Ricciotto Canudo mengutarakan tujuh urutan kesenian dan pada tahun 1964, Claude Beylie menyatakan televisi sebagai seni kedelapan sebelu komik.

Komik di Indonesia menjadi media komunikasi yang mudah dinikmati oleh kalangan masyarakat luas, generasi tua atau muda. Kepopuleran komik di kalangan masyarakat luas karena penyampaian cerita yang ingin disampaikan bukan teks saja, melainkan dibuat dalam bentuk visual yang menarik mata. Gambar yang menjadi sebuah bahasa *universal*, mudah untuk dipahami dan dimengerti. Sarana untuk penyampaian pesan yang beragam dari penyampaian kehidupan sehari-hari sampai pesan atau kritik politik yang sedang terjadi di tengah masyarakat salah satunya adalah komik itu sendiri.

BAB III
ELEMEN VISUAL KOMIK “KUDARARANGIN KUDATILARSA”
KARYA BUDI PRANOWO

A. Reduksi Data Komik Kudararangan Kudatilarisa

Edisi Tahun 2014-2017

Reduksi data dalam sebuah penelitian diperlukan untuk membatasi objek yang akan diteliti atau dianalisis. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan analisis. Penelitian ini membahas tentang analisis elemen visual komik berjudul Kudararangan Kudatilarisa karya Budi Pranowo yang dimuat dalam majalah Jaya Baya edisi tahun 2014 sampai 2017. Sebelum masuk dalam proses analisis, langkah sebelumnya yaitu dengan mereduksi data komik kudararangan kudatilarisa edisi tahun 2014 sampai 2017.

Langkah pertama pada proses reduksi data yaitu mengumpulkan keseluruhan populasi data yang akan diteliti yaitu komik Kudararangan Kudatilarisa dari tahun 2014 hingga tahun 2017. Kemudian membuat kriteria yang akan digunakan untuk mereduksi data. Kriteria ini diambil dari elemen visual komik yang dijelaskan oleh Indiria Maharsi dalam bukunya yang berjudul Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas. Elemen visual tersebut di antaranya adalah Panel, *Closure*, Sudut Pandang, Ukuran Gambar, Balon Kata, Garis Gerak, Parit, Gaya Ilustrasi dan Warna. Setelah membuat kriteria dengan elemen visual, proses selanjutnya yaitu mulai mereduksi komik Kudararangan

Kudatilara. Edisi pertama yang akan direduksi yaitu komik Kudararangin Kudatilara tahun 2014, seperti pada tabel dibawah.

Elemen Visual		Edisi Komik Tahun 2014								
		8	10	12	14	16	17	21	22	23
Panel	Panel Terbuka					✓	✓		✓	✓
	Panel Tertutup	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Closure	Waktu				✓		✓			✓
	Aksi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Subjek	✓	✓						✓	✓
	Adegan			✓						
	Aspek									
	<i>Non sequitur</i>									
Sudut Pandang	<i>Bird eye</i>									
	<i>High angle</i>	✓	✓	✓		✓	✓	✓		
	<i>Low angle</i>		✓					✓		✓
	<i>Eye level</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Frog eye</i>		✓						✓	
Ukuran Gambar	<i>Close up</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Extreme close up</i>					✓				
	<i>Medium shot</i>		✓	✓	✓					
	<i>Long shot</i>	✓	✓	✓		✓		✓	✓	✓
Balon Kata	Balon Ucapan	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
	Balon Pikiran	✓	✓					✓	✓	✓
	<i>Captions</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Garis Gerak			✓	✓						✓
TOTAL		10	14	11	8	10	9	9	10	13

Tabel 1. Tabel Elemen Visual Komik Kudararangin Kudatilara Edisi Komik 2014
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Tabel di atas merupakan proses reduksi data yang nantinya akan digunakan untuk menganalisis objek penelitian yaitu komik Kudararangin Kudatilara karya Budi Pranowo. Komik edisi tahun 2014 ini ditemukan

	<i>Non sequitur</i>								
Sudut Pandang	<i>Bird eye</i>		✓						
	<i>High angle</i>		✓		✓		✓	✓	
	<i>Low angle</i>								
	<i>Eye level</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Frog eye</i>		✓						
Ukuran Gambar	<i>Close up</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Extreme close up</i>	✓	✓		✓	✓		✓	
	<i>Medium shot</i>	✓	✓	✓		✓	✓		✓
	<i>Long shot</i>		✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Balon Kata	Balon Ucapan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Balon Pikiran						✓		
	<i>Captions</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Garis Gerak									
TOTAL		8	12	8	9	9	12	10	8

Tabel 2. Tabel Elemen Visual Komik Kudararangin Kudatilara Edisi Tahun 2015
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Pada tabel di atas adalah proses untuk mereduksi data komik Kudararangin Kudatilara. Tabel tersebut digunakan untuk menggolongkan elemen visual komik pada setiap edisi komik Kudararangin Kudatilara pada edisi tahun 2014 hingga tahun 2017. Penggunaan langkah ini mempermudah untuk mengetahui elemen visual yang terdapat dalam komik karya Budi Pranowo tersebut. Ditemukan beberapa aspek atau elemen visual seperti Panel, *Closure*, dll. Pada tahun 2015 ditemukan 16 edisi komik Kudararangin Kudatilara, yang telah dijabarkan seperti pada tabel di atas.

Edisi selanjutnya yang akan dianalisis adalah komik Kudararangin Kudatilara tahun 2016. Data komik pada tahun 2016 yang ditemukan lapangan berjumlah 24 edisi. Setiap edisi akan dijabarkan menurut elemen visual yang ada di dalam setiap edisi komiknya. Hal ini akan membantu dalam

	Tertutup									
<i>Closure</i>	Waktu									✓
	Aksi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Subjek									
	Adegan			✓						
	Aspek									
	<i>Non sequitur</i>									
Sudut Pandang	<i>Bird eye</i>							✓		
	<i>High angle</i>									
	<i>Low angle</i>	✓	✓	✓						
	<i>Eye level</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Frog eye</i>								✓	
Ukuran Gambar	<i>Close up</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Extreme close up</i>								✓	
	<i>Medium shot</i>	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	
	<i>Long shot</i>		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓
Balon Kata	Balon Ucapan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
	Balon Pikiran							✓	✓	
	<i>Captions</i>	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓
Garis Gerak									✓	✓
TOTAL		9	9	11	6	7	7	10	12	9

Elemen Visual		Edisi Komik Tahun 2016					
		117	119	120	123	107	109
Panel	Panel Terbuka					✓	✓
	Panel Tertutup	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Closure</i>	Waktu			✓			
	Aksi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Subjek						
	Adegan						
	Aspek						
	<i>Non sequitur</i>						
Sudut Pandang	<i>Bird eye</i>					✓	
	<i>High angle</i>						
	<i>Low angle</i>					✓	
	<i>Eye level</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Frog eye</i>						
Ukuran Gambar	<i>Close up</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Balon Kata	<i>Extreme close up</i>						✓
	<i>Medium shot</i>		✓		✓	✓	✓
	<i>Long shot</i>	✓	✓	✓	✓	✓	
	Balon Ucapan	✓	✓	✓	✓		✓
	Balon Pikiran	✓	✓		✓		✓
	<i>Captions</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Garis Gerak						✓	✓
TOTAL		8	9	8	9	11	11

Tabel 3. Tabel Elemen Visual Komik Kudarangin Kudatilara Edisi Tahun 2016
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Pada tahun 2017 data komik Kudarangin Kudatilara didapatkan sejumlah delapan edisi yang nantinya akan dijabarkan elemen visualnya seperti pada edisi tahun-tahun sebelumnya. Penjabaran elemen visual setiap edisi komik dengan tabel juga akan mempermudah dalam pemilihan data atau penyortiran data dalam proses reduksi selanjutnya.

Elemen Visual		Edisi Komik Tahun 2017							
		129	131	134	137	139	141	153	156
Panel	Panel Terbuka			✓		✓		✓	
	Panel Tertutup	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Closure</i>	Waktu		✓	✓	✓				
	Aksi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Subjek			✓					
	Adegan								
	Aspek				✓				
	<i>Non sequitur</i>								
Sudut Pandang	<i>Bird eye</i>								
	<i>High angle</i>								
	<i>Low angle</i>	✓	✓			✓			
	<i>Eye level</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Frog eye</i>							✓	
Ukuran Gambar	<i>Close up</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Extreme close up</i>		✓			✓			
	<i>Medium shot</i>		✓	✓		✓	✓	✓	✓

	<i>Long shot</i>			✓	✓			✓	
Balon Kata	Balon Ucapan	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
	Balon Pikiran				✓	✓	✓		
	<i>Captions</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Garis Gerak				✓				✓	
TOTAL		7	10	12	9	11	8	11	7

Tabel 4. Tabel Elemen Visual Komik Kudarangan Kudatilara Edisi Tahun 2017
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Proses selanjutnya memilih edisi komik yang nantinya akan dianalisis elemen visualnya yaitu dengan memilih total elemen visual terbanyak yang dapat mewakili setiap elemen visual tersebut. Komik Kudarangan Kudatilara tahun 2014 sampai 2017 akan disortir setiap edisinya, gunanya untuk menemukan elemen visual terlengkap yang dapat dilihat dari berapa banyak jumlah total elemen visual setiap edisinya. Apabila terdapat edisi komik dengan total elemen visual yang sama, serta memiliki elemen visual yang sama pula, maka data tersebut akan diabaikan salah satunya, sehingga tidak ada data yang terulang. Proses pemilihan atau penyortiran ini tetap menggunakan tabel seperti pada proses sebelumnya, sampai didapatkan jumlah data yang dianggap sesuai dan mewakili seluruh elemen visual komik Kudarangan Kudatilara.

Dari 57 edisi komik yang ditemukan pada tahun 2014 hingga 2017 dan setelah melewati proses penyortiran data dengan metode yang telah dijelaskan di atas, maka terpilih 18 edisi komik Kudarangan Kudatilara yang akan disortir dengan metode yang sama untuk merangkum atau memfokuskan data yang ada. Cara yang dipakai dalam mereduksi data sehingga terpilih 18 edisi komik tersebut adalah dengan mengurutkan total jumlah elemen visual

terbanyak dan setelah itu melihat elemen visual yang belum dimiliki oleh edisi komik dengan total elemen visual terbanyak tersebut. Proses tersebut dilakukan secara terus menerus ke dalam setiap edisi komik Kudararangin Kudatilara yang telah dikelompokkan berdasarkan tahunnya, yaitu tahun 2014 hingga 2017. Ditemukan data elemen visual 18 edisi komik Kudararangin Kudatilara, sebagai berikut.

Elemen Visual		18 Edisi (2014-2017)								
		10	12	16	23	25	33	61	73	76
Panel	Panel Terbuka			✓	✓				✓	✓
	Panel Tertutup	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Closure	Waktu				✓		✓			
	Aksi	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
	Subjek	✓			✓		✓			
	Adegan		✓				✓			✓
	Aspek						✓			✓
	<i>Non sequitur</i>									
Sudut Pandang	<i>Bird eye</i>					✓		✓		
	<i>High angle</i>	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	
	<i>Low angle</i>	✓			✓	✓				
	<i>Eye level</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Frog eye</i>	✓						✓		
Ukuran Gambar	<i>Close up</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Extreme close up</i>			✓				✓	✓	
	<i>Medium shot</i>	✓	✓					✓		✓
	<i>Long shot</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Balon Kata	Balon Ucapan	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
	Balon Pikiran	✓			✓	✓	✓			
	<i>Captions</i>	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Garis Gerak		✓	✓		✓					

TOTAL		14	11	10	13	10	12	12	10	10
Elemen Visual		Reduksi 18 Edisi 2014-2017								
		83	85	95	108	110	134	137	139	153
Panel	Panel Terbuka	✓		✓	✓		✓		✓	✓
	Panel Tertutup	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Closure	Waktu					✓	✓	✓		
	Aksi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Subjek	✓	✓				✓		✓	
	Adegan			✓						
	Aspek							✓		
	Non sequitur									
Sudut Pandang	Bird eye	✓								
	High angle		✓							
	Low angle			✓					✓	
	Eye level	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Frog eye	✓			✓					✓
Ukuran Gambar	Close up	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Extreme close up				✓				✓	
	Medium shot	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓
	Long shot	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Balon Kata	Balon Ucapan	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
	Balon Pikiran	✓			✓			✓	✓	
	Captions	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Garis Gerak					✓	✓	✓			✓
TOTAL		13	10	11	12	9	12	9	12	11

Tabel 5. Hasil Reduksi Komik Menjadi 18 Edisi
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Kedelapan belas edisi komik Kudararangin Kudatilara yang telah melalui reduksi data akan kembali dikerucutkan untuk memfokuskan objek

penelitian yaitu elemen visual dalam sebuah komik. Edisi-edisi komik Kudararangin Kudatilara tersebut akan dijabarkan elemen visualnya dengan menggunakan tabel serta metode reduksi yang sama seperti pada proses reduksi data sebelumnya. Setelah kedelapan belas edisi komik Kudararangin Kudatilara dilakukan pemilihan atau penyortiran data didapatkan lima sampel data komik Kudararangin Kudatilara yang mewakili elemen visual menurut Indiria Maharsi.

Elemen Visual		Edisi				
		10	23	33	83	139
Panel	Panel Terbuka		✓		✓	✓
	Panel Tertutup	✓	✓	✓	✓	✓
<i>Closure</i>	Waktu		✓	✓		
	Aksi	✓	✓		✓	✓
	Subjek	✓	✓	✓	✓	✓
	Adegan			✓		
	Aspek			✓		
	<i>Non sequitur</i>					
	<i>Bird eye</i>				✓	
Sudut Pandang	<i>High angle</i>	✓		✓		
	<i>Low angle</i>	✓	✓			✓
	<i>Eye level</i>	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Frog eye</i>	✓			✓	
Ukuran Gambar	<i>Close up</i>	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Extreme close up</i>					✓
	<i>Medium shot</i>	✓			✓	✓
	<i>Long shot</i>	✓	✓	✓	✓	
Balon Kata	Balon Ucapan	✓	✓	✓	✓	✓
	Balon Pikiran	✓	✓	✓	✓	✓
	<i>Captions</i>	✓	✓	✓	✓	✓
Garis Gerak		✓	✓			
TOTAL		14	13	12	13	11

Tabel 6. Sampel Data Elemen Visual Komik Kudararangin Kudatilara 2014-2017
Setelah Reduksi
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Data di atas merupakan kelima edisi komik Kudararangin Kudatilara yang akan dianalisis elemen visualnya menggunakan metode deskriptif kualitatif. Elemen-elemen visual ini di antaranya adalah panel, sudut pandang, warna, ukuran gambar, balon kata, parit, garis gerak dan gaya ilustrasi yang digunakan dalam komik Kudararangin Kudatilara. Setelah proses analisis tersebut akan diketahui beberapa elemen visual yang digunakan dalam komik Kudararangin Kudatilara karya Budi Pranowo yang dimuat di dalam majalah Jaya Raya edisi tahun 2014-2017.

B. Tahapan Analisis

Komik Kudararangin Kudatilara karya Budi Pranowo dalam Majalah Jaya Raya tahun 2014 hingga 2017 adalah komik yang pembuatannya membutuhkan beberapa pemikiran dan pertimbangan sebelum divisualisasikan dan direalisasikan menjadi sebuah komik yang dapat dinikmati pembaca. Pada bab ketiga ini akan dijelaskan atau dibahas bagaimana elemen visual yang terdapat dalam Komik Kudararangin Kudatilara karya Budi Pranowo dalam Majalah Jaya Raya tahun 2014 hingga 2017. Elemen-elemen visual dalam komik tersebut di antaranya adalah panel, sudut pandang, warna, ukuran gambar, balon kata, parit, garis gerak dan gaya ilustrasi. Kedelapan elemen visual tersebut akan dianalisis menurut teori dalam buku karangan Indiria Maharsi yang berjudul Komik : Dunia Tanpa Batas yang di dalamnya merupakan gabungan dari pendapat beberapa ahli yang telah bergelut dalam bidang komik sebelumnya.

1. Edisi 10 Tahun 2014

Edisi komik Kudararangin Kudatilara nomor 10 tahun 2014 ini akan dianalisis menggunakan kedelapan elemen visual yang telah disebutkan di atas, sebagai berikut.

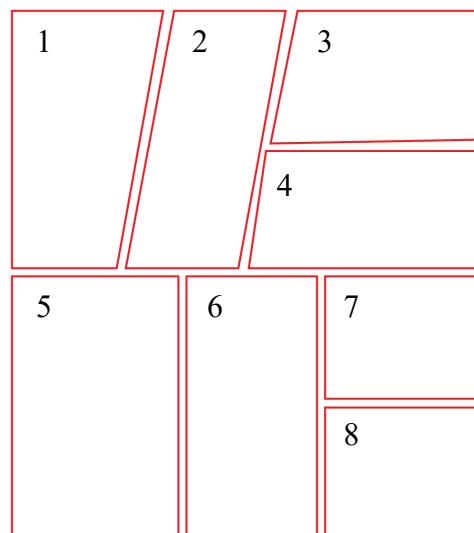


Gambar 16. Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 10 di Majalah Jaya Raya 2014 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

a. Panel

Elemen visual komik yang pertama akan dibahas adalah panel. Panel sendiri merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah komik. Panel ini tersusun dari berbagai kotak yang di dalamnya terdapat ilustrasi maupun teks, sehingga terbentuklah sebuah alur cerita yang tersusun dari latar waktu dan suasana. Terdapat dua jenis panel yaitu panel terbuka dan

panel tertutup. Panel ini tidak memiliki aturan yang baku, yang mengatur tentang bentuk panel itu sendiri.



Gambar 17. Panel dalam Komik Kudaratilarsa Edisi 10
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Komik edisi ini terdiri dari empat panel vertikal dan empat panel horizontal. Dari delapan panel komik, terdapat dua panel yang menampilkan gambar secara *close up*, selebihnya gambar panel memperlihatkan latar belakang di mana kejadian tersebut sedang berlangsung. Panel-panel yang digunakan pada edisi ini

cenderung memiliki ukuran yang relatif beragam, meskipun sama-sama menggunakan bentuk persegi yang memanjang. Masing-masing panel dalam komik edisi ini, menceritakan sebuah ruang dan waktu yang tertentu. Agar memudahkan pemahaman tentang ruang dan waktu dalam edisi ini, akan terlebih dahulu dijelaskan tentang penggunaan panel dalam komik edisi 10 ini.



Gambar 18. Penggunaan Panel dan Arah Baca Panel Komik Kudaratilarsa Edisi 10
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Panel komik ini menggunakan arah baca berbentuk Z, yaitu membaca gambar yang terdapat dalam panel pada halaman komik dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah. Menurut McCloud, urutan arah baca dari panel ini adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah atau searah jarum jam. Hal ini karena *audiens* sudah terbiasa membaca dari arah tersebut. Pendapat

McCloud ini juga didukung oleh Cohn dalam Faisal, dkk, bahwa cara baca panel dari kiri ke kanan kemungkinan besar dipengaruhi oleh cara baca teks pada suatu budaya. Begitu juga dengan budaya membaca di Indonesia, bahwasannya masyarakat terbiasa membaca dari arah tersebut, sehingga sangat wajar apabila panel yang digambarkan pada komik Kudararangin Kudatilarsa karya Budi Pranowo di atas menggunakan arah baca yang sama. Gambar menunjukkan karakter yang sama dengan menggunakan baju dan aksesoris yang sama. Hal ini merupakan indikasi bahwa cerita dalam adegan pertarungan tersebut terjadi pada satu waktu dan tempat yang sama. Pada komik edisi 10 ini memiliki jumlah 8 panel dan pada setiap edisi komik Kudararangin Kudatilarsa memiliki jumlah panel yang berbeda.

Penggunaan panel pada komik Kudararangin Kudatilarsa edisi 10 ini berjenis panel tertutup yang memiliki indikasi bahwa masing-masing panel tersebut mempunyai cerita yang harus dipahami secara individu sebelum bisa dipahami secara keseluruhannya. Hal ini berkaitan dengan elemen visual yang kedua yaitu *closure*.

b. Closure

Closure dalam komik Kudararangin Kudatilarsa edisi 10 menggunakan beberapa jenis yang sudah dijelaskan McCloud dalam bukunya *Understanding Comics*, di antaranya yaitu

closure Aksi ke aksi dan Subjek ke subjek. Aksi ke aksi ini merupakan *closure* yang menampilkan gerakan dari sebuah objek yang cukup signifikan.



Gambar 19. *Closure* Aksi ke Aksi pada Komik Kudaratilarsa Edisi 10 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Transisi atau perpindahan aksi ke aksi mengikuti kegiatan, gerak dan dalam komik Kudaratilarsa ini mengikuti arah pandang karakter yang menjadi objek dalam cerita tersebut. Pada edisi ini adegan yang menunjukkan transisi atau *closure* aksi ke aksi adalah gerakan dua karakter atau tokoh ketika sedang bertanding menggunakan senjata atau pedang. Ditampilkan dengan perpindahan gerakan dan sudut pandang yang membuat adegan tersebut lebih menegangkan. Transisi ini umumnya sering digunakan dalam sebuah komik. Transisi aksi ke aksi tidak menuntut pemahaman dan imajinasi dari pembaca, karena gambar dan urutannya secara tidak langsung mengiring

pandangan pembaca mengenai alur yang ditampilkan. Selain transisi aksi ke aksi, dalam komik Kudararangin Kudatilara edisi 10 ini juga menggunakan transisi subjek ke subjek. Transisi ini membutuhkan pemahaman dari pembaca untuk bisa memaknai adegan yang ada di dalam komik.



Gambar 20. *Closure* Subjek ke Subjek pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 10 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Transisi subjek ke subjek ini peralihannya masih dalam satu adegan atau gagasan yang dibutuhkan keikutsertaan pembaca untuk memaknainya. Perubahan objek pada setiap panel, namun masih berada dalam satu rangkaian adegan. Transisi subjek ke subjek ini cenderung membutuhkan sedikit imajinasi agar adegan yang disampaikan bisa dimengerti, dalam hal ini adegan yang dimaksud adalah perpindahan satu karakter dengan karakter yang lainnya.

c. Sudut Pandang

Sudut pandang yang digunakan dalam komik Kudararangin Kudatilara edisi 10 ini, menampilkan beberapa yang di antaranya adalah *high angle*, *low angle*, *eye level* dan *frog eye*. Penggunaan sudut pandang ini akan mempengaruhi bagaimana kesan ruang yang ditampilkan dalam komik edisi ini. Sudut pandang *high angle* merupakan sudut pandang yang membawa mata pembaca berada dari sudut atas objek, sehingga objek akan terlihat dari bagian atas.



Gambar 21. Sudut Pandang *High angle* pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 10 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

High angle ini memposisikan pandangan di dalam mata atau posisi pandangan lebih tinggi dari mata, sehingga pengambilan gambar harus sedikit menunduk ke bawah. Penggunaan *high angle* ini berkesan untuk membuat karakter yang terlihat lebih kecil menjadi tidak superior terhadap karakter lainnya.

Menunjukkan bahwa karakter yang satu lebih kuat dibandingkan dengan karakter yang lainnya. Pada gambar di dalam juga memberikan kesan bahwa penggunaan sudut pandang *high angle* bermakna salah satu karakter dalam adegan tersebut merupakan subjek yang berada diposisi lemah, tertekan dan tidak berdaya. Sudut pandang kedua yang terdapat dalam komik Kudararangin Kudatilara edisi 10 ini adalah sudut pandang *low angle*.



Gambar 22. Sudut Pandang *Low angle* pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 10 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Sudut pandang *low angle* ini merupakan sudut pandang yang seolah letak pandangan mata pembaca lebih rendah dari pada objek atau karakter, sehingga sudut pengambilan gambar harus mengarah ke atas. Pada gambar di atas menunjukkan bahwa salah satu karakter yang membelakangi pandangan seakan mempunyai kekuasaan yang lebih tinggi dari karakter lainnya.

Hal ini seakan sudut pandang *low angle* tersebut digunakan untuk menampilkan objek atau subjek yang mempunyai kekuasaan penuh, derajat yang lebih tinggi dari subjek atau objek lainnya.



Gambar 23. Sudut Pandang *Eye level* pada Komik Kudaratangan Kudatilara Edisi 10 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Eye level merupakan sudut pandang ketiga yang terdapat dalam komik Kudaratangan Kudatilara edisi 10. Pada gambar di atas merupakan karakter dalam komik yang diambil menggunakan sudut pandang *eye level* ini. *Eye level* sendiri merupakan teknik pengambilan gambar yang posisinya sejajar dengan mata manusia. Penggunaan sudut pandang *eye level* memiliki makna yaitu setiap objek atau karakter memiliki posisi yang sama atau netral. *Eye level* pada umumnya digunakan pada adegan yang menampilkan percakapan atau dialog antara tokoh atau karakter, entah dengan tipe *shot medium close up*, *close up*

dan yang lainnya. Sudut pandang yang terakhir digunakan pada komik Kudararangin Kudatilara edisi 10 ini yaitu *frog eye*.



Gambar 24. Sudut Pandang *Frog eye* pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 10 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Frog eye merupakan pengambilan gambar yang posisi mata pembaca seakan sejajar dengan alas kedudukan objek atau sebuah karakter. Sudut pandang ini memiliki makna yang hampir sama dengan sudut pandang *low angle*, yaitu menunjukkan suatu objek atau karakter memiliki kekuasaan yang lebih tinggi di antara karakter yang lainnya. Pada edisi 10 ini, makna dalam pengambilan gambar *frog eye* tidak berlaku sama seperti edisi komik yang lainnya, dikarenakan karakter memiliki ukuran yang sama serta diambil dengan ukuran gambar *long shot* sehingga bermakna kekuasaan atau kekuatan karakter tersebut sama atau tidak ada yang lebih dominan. Contohnya seperti pada gambar di dalam, adegan tersebut menunjukkan sebuah suasana yang mencekam yaitu dua karakter yang sedang bertarung.

d. Ukuran Gambar

Ukuran gambar dalam sebuah panel komik merupakan salah satu elemen visual yang disebutkan Indiria Maharsi dalam bukunya *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Komik *Kudarangin Kudatilara* edisi 10 ini, menampilkan beberapa ukuran gambar di dalamnya, di antaranya adalah *close up*, *medium shot*, dan *long shot*. Ukuran gambar *close up* merupakan pengambilan gambar dari kepala hingga bahu. Ukuran gambar ini merupakan ukuran yang dirasa sangat sesuai untuk menampilkan suatu ekspresi atau reaksi seseorang, karena memang pada dasarnya ukuran gambar *close up* meliputi wajah yang keseluruhan dari pokok materi yang ada.



Gambar 25. Ukuran Gambar *Close up* pada Komik *Kudarangin Kudatilara* Edisi 10
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Komik *Kudarangin Kudatilara* edisi 10, memiliki 8 panel, dua di antaranya menggunakan ukuran gambar *close up*, seperti pada gambar di atas. Pada gambar tersebut menampilkan

ekspresi dari dua tokoh komik. Penggunaan ukuran gambar ini, menunjukkan bahwa sang komikus yaitu Budi Pranowo ingin menunjukkan bagaimana ekspresi atau reaksi dari karakter komik yang sedang bertarung. Ukuran gambar yang kedua yaitu *medium shot*. *Medium shot* ini menampilkan gambar dari kepala hingga pinggang atau atas lutut. Penggunaan ukuran gambar ini bertujuan untuk menampilkan sebuah gerakan atau gerak-gerik dari seorang karakter atau tokoh sekaligus menunjukkan sebuah ekspresi yang akan mendramatisir suasana dari adegan yang ditampilkan.



Gambar 26. Ukuran Gambar *Medium shot* pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 10 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Medium shot ini biasanya mengambil tampilan dari dua tokoh atau karakter yang sedang melakukan sebuah kegiatan, sehingga bisa membuat pembaca atau penonton merasa sejajar dengan karakter yang ditampilkan.

Ukuran gambar selanjutnya yaitu *long shot*. Ukuran gambar ini menampilkan keseluruhan dari bagian tubuh seorang karakter, tokoh atau objek dalam sebuah adegan. Penggunaan ukuran gambar ini bertujuan untuk menampilkan suasana tempat dari adegan yang sedang berlangsung dan biasanya akan mendukung cerita atau alur yang ditampilkan dalam keseluruhan panel pada edisi 10 ini. Edisi ke 10 ini menampilkan ukuran gambar *long shot* yaitu suasana dua tokoh yang sedang bertarung di sebuah hutan yang penuh dengan pepohonan dan tanpa adanya sebuah bangunan.



Gambar 27. Ukuran Gambar *Long shot* pada Komik Kudararangin Kudatilarsa Edisi 10 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

e. Balon Kata

Balon kata merupakan elemen yang tidak dapat terpisahkan dalam sebuah komik. Elemen ini berfungsi sebagai penjelas sebuah adegan atau cerita komik. Balon kata sendiri adalah suatu bentuk yang digunakan untuk menggantikan sebuah

suara. Penempatan sebuah balon kata juga harus diposisikan sedemikian rupa sesuai dengan urutan baca. Sama halnya dengan panel, balon kata dalam komik Kudararangin Kudatilara edisi 10 ini dimulai dari arah kiri ke kanan, dengan arah baca berbentuk “Z” berdasarkan dengan arah baca yang digunakan oleh sekelompok pembaca terutama masyarakat Indonesia.



Gambar 28. Balon Kata pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 10 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Komik Kudararangin Kudatilara edisi 10 ini dominan menggunakan bentuk balon kata yaitu *captions*. *Captions* digunakan untuk menjelaskan (naratif) dari sebuah adegan dalam panel komik yang bentuknya kotak atau persegi. Penjelasan ini tidak termasuk dialog dari karakter atau tokoh yang terdapat dalam komik. Bentuk *captions* dalam edisi 10 ini antara satu dengan yang lainnya tidak sama, mengikuti panjang kalimat teks. Posisi *captions* dominan terletak pada perpotongan setiap

panel dalam komik. Terdapat tujuh *captions* dari total delapan panel komik Kudararangin Kudatilara edisi 10. *Captions* ini menggambarkan sang komikus sebagai orang ketiga dalam keseluruhan adegan, dengan menggunakan nama tokoh, komikus berada di luar isi cerita atau adegan dan hanya mengisahkan karakter atau tokoh di dalam cerita komik tersebut.



Gambar 29. *Captions* pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 10 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Bentuk balon kata kedua yang terdapat dalam komik Kudararangin kudatilara edisi 10 yaitu balon ucapan. Balon ucapan pada edisi ini berbentuk gelembung dengan ekor atau *ribbon* yang mengarah pada karakter yang seakan sedang berdialog atau berbicara. Tetapi balon ucapan pada edisi ini tidak menampilkan teks dialog dan hanya menampilkan simbol tanda seru yang menggambarkan suara yang keluar dari seorang karakter yang sedang bertarung dengan lawannya.



Gambar 30. Balon Ucapan pada Komik
Kudarangin Kudatilara Edisi 10
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Penggunaan simbol tanda seru sendiri dapat diartikan sebagai penegasan sesuatu, mengajak, memaksa, menyuruh atau bahkan mengancam. Tidak hanya itu penggunaan tanda seru juga sering ditambahkan dalam sebuah percakapan ketika sedang marah atau berteriak. Sama halnya dengan penggunaan balon ucapan pada karakter dalam komik tersebut yang sedang bertarung dan mengeluarkan sebuah efek suara teriakan yang ditandai dengan simbol tanda seru.

Jenis ketiga dari balon kata yang terdapat pada edisi 10 ini yaitu balon pikiran. Bentuk balon kata ini digunakan untuk menggambarkan kalimat yang tidak dikeluarkan sebagai suara atau tidak terucap, tetapi hanya sebatas ucapan atau kata-kata dalam batin saja. Balon ini dipakai untuk merepresentasikan pemikiran tokoh atau karakter di dalam komik. Bentuk balon pikiran juga akan berbeda dengan bentuk balon ucapan dan

captions. Komik Kudararangin Kudatilara edisi 10 ini memiliki balon pikiran yang berbentuk lingkaran atau *oval* dengan *ribbon* atau ekor yang tidak lancip seperti balon ucapan.



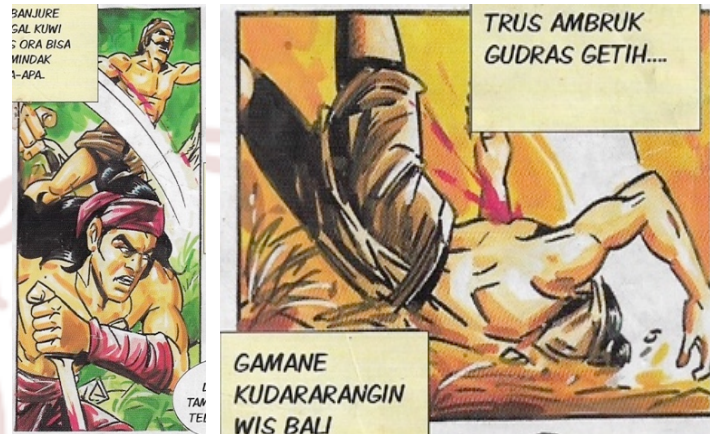
Gambar 31. Balon Pikiran pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 10
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

f. Garis Gerak

Elemen komik yang selanjutnya yaitu garis gerak. Garis gerak ini digunakan untuk memberikan sebuah efek gerakan pada sebuah objek, manusia maupun benda. Pada komik Kudararangin Kudatilara edisi 10 ini terdapat dua garis gerak yang terlihat dalam adegan di dalam panel.

Garis gerak dalam adegan yang pertama menggambarkan atau menunjukkan sebuah gerakan pedang yang disabetkan kelawan atau musuh. Memberikan efek gerakan atau garis gerak ini berkesan bahwa pedang atau senjata tersebut bergerak sangat cepat dan melukai karakter musuh di dalam adegan tersebut ditambah lagi dengan efek warna merah yang menggambarkan darah. Pada adegan yang kedua, garis gerak ini digunakan untuk

menunjukkan lawan terjatuh atau tersungkur setelah disabet dengan senjata atau pedang.



Gambar 32. Garis Gerak pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 10 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Bahwasannya efek tersebut memberikan kesan bahwa tersungkurnya karakter tersebut ke tanah sangat cepat. Garis gerak dalam komik Kudararangin Kudatilara edisi 10 ini juga bertujuan untuk mendramatisir adegan yang sedang berlangsung agar adegan tersebut terlihat lebih menegangkan.

2. Edisi 23 Tahun 2014

Komik Kudararangin Kudatilara edisi nomor 23 tahun 2014 akan dianalisis dengan delapan elemen visual menurut Indiria Maharsi. Kedelapan elemen visual ini terdapat dalam buku karangannya yang berjudul Komik Dunia Kreatif tanpa Batas.



Gambar 33. Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 23 di Majalah Jaya Raya 2014
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

a. Panel

Panel merupakan salah satu elemen visual yang tidak dapat terpisahkan dari sebuah komik. Komik Kudararangin Kudatilara edisi 23 tahun 2014 ini mempunyai empat panel yang terdiri dari dua panel horizontal dan dua panel vertikal. Panel-panel ini diisi dengan sebuah teks dan ilustrasi yang saling mendukung satu sama lainnya. Ukuran panel yang berbeda menambah variasi dari komik edisi 23 ini.

Teks dan ilustrasi di dalam panel ini akan membentuk sebuah alur cerita yang tersusun dari latar waktu adegan yang berlangsung dan suasana yang ingin disampaikan komikus. Edisi ke 23 tahun 2014 ini memiliki dua jenis panel yaitu panel terbuka dan tertutup.



Gambar 34. Panel dalam Komik Kudarangin Kudatilarsa Edisi 23
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Dari keempat panel yang ada, terdapat dua panel yang menampilkan gambar secara *close up*, selebihnya gambar yang ditampilkan menunjukkan keadaan atau latar belakang adegan yang sedang berlangsung. Panel-panel pada edisi ini memiliki ukuran yang beragam, dengan satu panel yang memiliki ukuran sangat besar hingga menjadi dominan. Masing-masing panel dalam edisi 23 ini menceritakan sebuah ruang dan waktu yang masih terhubung antara satu panel dengan panel lainnya. Agar memudahkan pemahaman tentang ruang dan waktu dalam edisi 23 ini, akan dijelaskan tentang penggunaan panel tersebut.



Gambar 35. Penggunaan Panel dan Arah Baca Panel Komik Kudaratilarsa Edisi 23
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Alur panel yang digunakan dalam edisi menggunakan alur atau arah baca “Z”, arah baca ini membaca sebuah gambar dalam panel dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah. Penggunaan arah baca searah jarum jam ini dikarenakan *audiens* sudah terbiasa membaca dari arah kiri ke kanan. Cara baca panel dari kiri ke kanan kemungkinan besar dipengaruhi oleh cara baca teks pada suatu budaya. Di Indonesia juga menggunakan arah baca yang sama, bahwasannya masyarakat sudah terbiasa membaca dari arah kiri ke kanan, sehingga sangat wajar apabila panel dalam edisi ini menggunakan arah baca “Z”.

Ilustrasi yang digunakan menunjukkan karakter yang sama dengan pakaian dan aksesoris yang sama pula. Hal ini

mengindikasikan bahwa adegan yang sedang berlangsung terjadi pada waktu dan tempat yang sama. Penggunaan panel dalam edisi 23 ini berjenis panel terbuka dan tertutup. Panel terbuka ini menambah variasi dari panel tertutup pada umumnya. Setiap panel ini mempunyai cerita yang harus dipahami secara individu sebelum menjadi rangkaian cerita yang utuh. Rangkaian cerita ini akan berkaitan dengan elemen visual kedua yaitu *closure*.

b. *Closure*

Komik Kudararangin Kudatilara edisi ke 23 ini terdapat beberapa jenis *closure*. Jenis-jenis *closure* tersebut di antaranya yaitu waktu ke waktu, aksi ke aksi dan subjek ke subjek. *Closure* waktu ke waktu ini menunjukkan pergerakan suatu gambar yang sangat sedikit atau lambat. Biasanya hanya terfokuskan pada satu objek dengan pengambilan *angle* yang sama pada setiap panelnya.



Gambar 36. *Closure* Waktu ke Waktu pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 23 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Pada edisi 23 ini yang termasuk dalam *closure* waktu ke waktu yaitu ketika menunjukkan karakter atau tokoh manusia yang diambil secara *close up*. Menggunakan dua panel dengan tokoh yang sama tetapi dengan pengambilan *angle* yang sedikit berubah. Mengamati *closure* waktu ke waktu ini harus lebih teliti dikarenakan gambar atau ilustrasi dalam sebuah panel akan sangat sedikit mengalami perubahan gerak atau hanya sudut pandangnya saja. *Closure* kedua yang terdapat dalam komik edisi ini yaitu aksi ke aksi.



Gambar 37. *Closure* Aksi ke Aksi pada Komik Kudaratangan Kudatilara Edisi 23 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Aksi ke aksi ini menunjukkan sebuah gerakan tokoh atau karakter dari sebuah komik yang cukup signifikan. Perpindahan aksi ke aksi ini mengikuti kegiatan dan sebuah gerakan karakter yang menjadi objek dalam adegan tersebut. Adegan yang menunjukkan *closure* aksi ke aksi yaitu ketika tokoh manusia sedang bertarung dengan seekor harimau, dengan pengambilan gambar *long shot* menuju ke *close up*. Ditampilkan dengan

perpindahan gerakan dan peralihan sudut pandang serta menampilkan variasi panel terbuka. Transisi aksi ke aksi tidak menuntut imajinasi dan pemahaman secara langsung dari pembaca, dikarenakan gambar dan urutannya mengiring pandangan atau sudut pandang pembaca mengenai alur cerita yang ditampilkan.



Gambar 38. *Closure* Subjek ke Subjek pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 23 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Closure yang ketiga pada edisi 23 tahun 2014 ini yaitu subjek ke subjek. Transisi dari *closure* ini membutuhkan sebuah pemahaman dan imajinasi dari pembaca untuk bisa memaknai adegan atau alur cerita yang disajikan oleh komikus. Transisi subjek ke subjek peralihan antara tokoh atau karakternya masih dalam satu adegan yang sama dan dibutuhkan keikutsertaan pembaca untuk memaknainya. Transisi dalam *closure* ini cenderung membutuhkan imajinasi agar adegan dan alur cerita yang disampaikan bisa dimengerti. Edisi 23 ini yang

menunjukkan peralihan subjek ke subjek yaitu adegan disaat harimau yang sedang melihat karakter manusia dan pada panel selanjutnya beralih ke karakter manusia saja.

c. Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan sudut dalam pengambilan gambar pada suatu objek, adegan atau sebuah pemandangan. Komik Kudararangin Kudatilara edisi 23 ini menampilkan beberapa sudut pandang dalam panel komiknya di antaranya adalah *low angle* dan *eye level*. Sudut pandang ini digunakan untuk memberi kesan pada ruang yang ditampilkan dalam setiap panel komik. *Low angle* merupakan sudut pandang yang gambarnya diambil dari bawah sudut pandang mata pembaca. Sudut pandang ini memposisikan pandangan lebih rendah dari mata, sehingga gambar harus diambil sedikit mendongak ke atas.



Gambar 39. Sudut Pandang *Low angle* pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 23 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Kesan yang ditampilkan dari penggunaan sudut pandang *low angle* yaitu tokoh atau karakter terlihat lebih besar dan cenderung memiliki makna kuat, angkuh dan lebih berkuasa. Edisi 23 ini bagian yang menampilkan *low angle* adalah ketika karakter tokoh manusia yang diambil secara *close up* dan diperlihatkan sedikit sisi bawah dari bagian kepala hingga bahu. Berarti secara tidak langsung karakter manusia tersebut berkesan sebagai tokoh atau karakter yang kuat.



Gambar 40. Sudut Pandang *Eye level* pada Komik Kudararagin Kudatilara Edisi 23 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Sudut pandang kedua yang terdapat dalam edisi 23 ini yaitu *eye level*. Pengambilan gambar *eye level* ini dari sudut pandang mata atau sejajar dengan pandangan mata. Makna dari sudut pengambilan gambar *eye level* ini adalah tokoh atau karakter yang ditampilkan memiliki posisi yang sama atau netral dengan

karakter lainnya. Penggunaan *eye level* ini biasanya pada adegan dialog antara tokoh atau karakter, dengan tipe *shot*, *medium close up*, *close up* atau *long shot*. Adegan dalam edisi 23 yang menggunakan *eye level* adalah disaat tokoh manusia sedang berdialog dengan harimau yang akan menyerangnya.

d. Ukuran Gambar

Elemen visual selanjutnya yaitu ukuran gambar di dalam sebuah panel. Ukuran gambar adalah tampilan seberapa besar sebuah ilustrasi yang terdapat dalam sebuah panel komik.



Gambar 41. Ukuran Gambar *Close up* pada Komik Kudaratilarsa Edisi 23
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Komik Kudaratilarsa edisi 23 ini menampilkan beberapa ukuran gambar dalam setiap panelnya, di antaranya adalah *close up* dan *long shot*. Setiap penggunaan ukuran gambar ini memiliki tujuannya masing-masing, tergantung

kebutuhan dari informasi yang ingin disampaikan seorang komikus. Ukuran gambar *close up* pada edisi 23 ini ditampilkan dengan seorang tokoh atau karakter yang difokuskan pada ekspresi wajah, seolah sedang memperingatkan harimau yang sedang dilawannya. Sesuai dengan tujuan penggunaan ukuran gambar *close up* yaitu untuk menampilkan suatu ekspresi atau reaksi seseorang. Pada dasarnya ukuran gambar ini memang meliputi area wajah atau kepala hingga bagian bahu. Ukuran gambar selanjutnya adalah *long shot*.



Gambar 42. Ukuran Gambar *Long shot* pada Komik Kudaratangin Kudatilarsa Edisi 23 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Long shot ini merupakan pengambilan gambar yang menunjukkan keseluruhan bagian tubuh, dari kepala hingga kaki, serta dapat menampilkan keseluruhan tempat yang sedang digunakan untuk sebuah adegan. Ukuran gambar *long shot* pada

edisi 23 ditampilkan dengan adegan seorang harimau yang sedang melompat untuk menyerang karakter manusia. Suasana yang ditampilkan sangat jelas yaitu berada pada sebuah hutan yang banyak ditumbuhi oleh rerumputan. Suasana ini sangat sesuai untuk tempat tinggal seekor harimau. Sangat sesuai dengan tujuan penggunaan ukuran gambar *long shot* yaitu untuk menampilkan suasana atau latar tempat dari adegan yang sedang berlangsung. Hal ini juga biasanya untuk mendukung alur cerita yang ditampilkan dalam setiap panel atau adegan.

e. Balon Kata

Balon kata sendiri dibagi menjadi tiga jenis, yaitu balon ucapan, balon pikiran dan caption. Semua jenis ini memiliki perannya masing-masing, sehingga dapat mendukung cerita atau adegan dalam sebuah komik. Ketiga jenis balon kata ini memiliki bentuk yang berbeda-beda, misalnya seperti awan, persegi panjang, atau seperti bentuk awan tetapi dengan sudut yang lancip. Balon kata ini digunakan sebagai pengganti sebuah suara di dalam komik dan sebagai penjelas dari sebuah adegan atau cerita. Penempatan balon kata biasanya diposisikan sedemikian rupa sesuai dengan urutan baca, misalnya kanan atas, bawah, kiri atas dan sebagainya.



Gambar 43. Balon Kata pada Komik Kudarangan Kudatilara Edisi 23
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Pada komik Kudarangan Kudatilara edisi 23, urutan baca balon kata sama seperti urutan baca panel, dengan arah baca “Z” yaitu berdasarkan dengan arah baca yang biasa digunakan sekelompok masyarakat Indonesia.



Gambar 44. *Captions* pada Komik Kudarangan Kudatilara Edisi 23
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Edisi 23 komik Kudarangan Kudatilara menggunakan bentuk balon kata yaitu *captions*. Bentuk balon kata ini biasanya digunakan sebagai narasi yang berfungsi sebagai

penjelas dari sebuah adegan atau alur cerita. *Captions* dalam komik edisi 23 ini berbentuk persegi panjang dan berwarna kuning, berbeda dengan bentuk balon kata balon ucapan dan balon pikiran. Penjelasan yang dimaksud berbeda dengan dialog atau percakapan antar tokoh. Peletakan *captions* dalam edisi ini dominan di dalam setiap panel. Dari keempat panel yang ada, terdapat dua *captions* yang menjadi narasi pencerita. *Captions* sendiri memiliki posisi sebagai orang ketiga dalam adegan atau cerita dan hanya mengisahkan karakter atau tokoh dalam cerita komik Kudararangin Kudatilara.



Gambar 45. Balon Ucapan pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 23 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Bentuk balon kata selanjutnya yang terdapat pada edisi 23 adalah balon ucapan. Balon ucapan merupakan elemen yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah komik. Ada beberapa bentuk balon ucapan dalam komik, salah satunya dalam edisi 23 menggunakan bentuk gelembung yang memiliki ekor atau *ribbon*. Biasanya *ribbon* akan mengarah ke karakter orang yang

sedang berdialog atau berbicara. Edisi 23 ini balon ucapannya menampilkan dialog dari para tokoh atau karakter, berbeda dengan edisi 10 yang hanya menampilkan efek suara dan sebuah simbol tanda seru.



Gambar 46. Balon Pikiran pada Komik Kudaratilarsa Edisi 23
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Balon kata ketiga yang terdapat dalam edisi 23 adalah balon pikiran. Bentuk balon kata ini digunakan komikus untuk menggambarkan kalimat atau suara yang tidak dikeluarkan secara verbal, tetapi hanya sebatas ucapan atau kata-kata dalam hati saja. Balon pikiran ini sebagai representasi pemikiran karakter atau tokoh dalam sebuah adegan atau cerita. Bentuk balon pikiran pada komik Kudaratilarsa berbeda dengan *captions* dan balon ucapan. Memiliki bentuk lingkaran atau oval dengan *ribbon* yang tidak lancip seperti balon ucapan. Dari keseluruhan edisi 23, hanya terdapat satu balon pikiran saja.

f. Garis Gerak

Elemen visual komik selanjutnya adalah garis gerak. Garis gerak merupakan efek gerakan pada sebuah objek benda, manusia, hewan atau tumbuhan. Efek-efek ini bentuknya sangat beragam, misalnya seperti garis, atau yang lainnya. Pada edisi 23 ini, memiliki garis gerak berbentuk garis yang sedikit melengkung yang terdapat pada adegan harimau yang sedang melompat. Keseluruhan edisi 23 ini hanya terdapat satu garis gerak.



Gambar 47. Garis Gerak pada Komik Kudaratilarsa Edisi 23
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Garis gerak pada adegan harimau yang sedang melompat menunjukkan efek gerakan yang cepat. Efek tersebut menggambarkan bahwa ketika karakter harimau tersebut sedang melompat atau menerkam manusia, gerakannya sangat cepat. Tetapi bentuk garis yang terdapat dalam edisi 23 ini

sangat tipis, sehingga butuh ketelitian untuk bisa melihat atau menganalisisnya. Garis gerak ini juga bertujuan untuk memberikan efek yang lebih mendramatisir.

3. Edisi 33 Tahun 2015

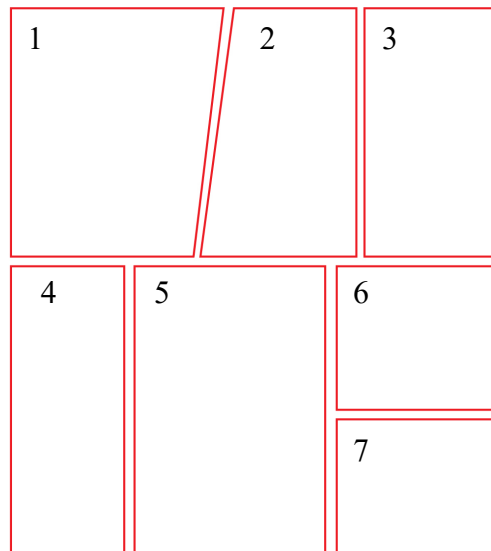
Edisi 33 komik Kudararangin Kudatilara tahun 2015 merupakan edisi ketiga yang akan dianalisis dengan menggunakan teori elemen visual komik yang dijelaskan oleh Indiria Maharsi. Setelah melalui proses reduksi data, dari beberapa edisi yang ada terpilih lah kelima edisi yang bisa mewakili untuk dianalisis elemen visualnya.



Gambar 48. Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 33 di Majalah Jaya Raya 2015
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

a. Panel

Menurut pendapat dari Indiria Maharsi, panel merupakan kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel merupakan bagian dari sebuah komik yang tidak dapat terpisahkan. Ada dua macam panel yaitu panel terbuka dan panel tertutup. Kedua macam tersebut bisa digunakan secara bersama-sama di dalam komik. Edisi 33 tahun 2015 hanya menggunakan satu macam panel yaitu panel tertutup. Bentuk sebuah panel dalam komik juga tidak diatur secara baku, sehingga banyak bentuk-bentuk panel yang dipakai dalam sebuah komik. Pada umumnya bentuk panel tersebut adalah kotak yang dibatasi sebuah garis.



Gambar 49. Panel dalam Komik Kudaratilarsa Edisi 33
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Komik Kudararangin Kudatilarsa edisi 33 ini hanya menggunakan satu macam panel yaitu panel tertutup. Dari ketujuh panel yang ada, beberapa menggunakan bentuk panel persegi panjang. Tiga panel dibaris atas, dan empat panel lainnya di baris bawah. Ukuran gambar yang dipakai dalam ketujuh panel yaitu dua menggunakan *close up* dan kelima panel lainnya menggunakan *long shot*. Ukuran panel dalam edisi 33 juga sangat beragam, meskipun menggunakan bentuk yang hampir serupa. Setiap panel yang ada menampilkan ceritanya masing-masing tetapi masih dalam satu adegan yang berkelanjutan.



Gambar 50. Penggunaan Panel dan Arah Baca Panel Komik Kudararangin Kudatilarsa Edisi 33
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Masih sama dengan edisi-edisi sebelumnya, arah baca panel edisi 33 ini menggunakan bentuk “Z”. Bentuk ini bisa diartikan dengan membaca sebuah gambar yang terdapat di dalam sebuah panel komik, dimulai dari kiri ke kanan serta dari bagian atas menuju kebagian bawah. Menurut McCloud, urutan arah baca dari panel ini adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah atau searah jarum jam. Hal ini karena *audiens* sudah terbiasa membaca dari arah tersebut. Cara membaca sebuah panel ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh bagaimana budaya membaca pada suatu daerah atau tempat. Khususnya Indonesia, masyarakat sudah terbiasa membaca dari kiri ke kanan, sehingga wajar apabila panel yang digambarkan pada komik Kudararangin Kudatilara menggunakan arah baca yang sama.

Setiap panel pada edisi 33 ini menggunakan aksesoris dan karakter yang sama, yang mengartikan bahwa adegan tersebut masih dalam satu cerita yang berkelanjutan. Jumlah setiap panel dalam masing-masing edisi komik Kudararangin Kudatilara memiliki jumlah yang berbeda tetapi juga ada beberapa yang sama. Penggunaan panel pada komik Kudararangin Kudatilara edisi 33 ini berjenis panel tertutup yang memiliki indikasi bahwa masing-masing panel tersebut mempunyai cerita yang harus dipahami secara individu

sebelum bisa dipahami secara keseluruhannya. Hal ini berkaitan dengan elemen visual yang kedua yaitu *closure*.

b. *Closure*

Closure merupakan bagian lain yang terkait dengan sebuah panel. *closure* juga bisa diartikan sebagai fenomena mengamati sebuah gerakan yang ditampilkan oleh sebuah adegan dalam panel. *Closure* memungkinkan untuk bisa menggabungkan suatu peristiwa yang utuh dalam satu kesatuan. Ada beberapa jenis *closure*, dalam edisi 33 ini di antaranya menggunakan *closure* subjek ke subjek, adegan ke adegan dan aksi ke aksi. Ketiga *closure* ini memiliki perbedaannya masing-masing, tetapi ada beberapa jenis *closure* yang membutuhkan ketelitian dalam mengamatinya.



Gambar 51. *Closure* Subjek ke Subjek pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 33
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Closure pertama dalam edisi ini yaitu subjek ke subjek. *Closure* ini merupakan peralihan gambar yang cenderung mudah diamati. Subjek ke subjek merupakan *closure* yang memperlihatkan gambar dari sebuah subjek yang berganti, misalnya pada edisi ini *closure* subjek ke subjek yaitu perpindahan antara gambar dengan karakter manusia lainnya. Tentunya masih dalam satu adegan yang berkelanjutan. Peralihan pada *closure* ini dibutuhkan keikutsertaan pembaca dalam memaknai cerita yang dihadirkan komikus. Transisi ini dibutuhkan sedikit imajinasi agar alur cerita bisa disampaikan kepada pembaca.



Gambar 52. *Closure* Waktu ke Waktu pada Komik Kudararangin Kudartilarsa Edisi 33
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Closure kedua yaitu waktu ke waktu, dalam *closure* ini memperlihatkan gerakan yang sangat sedikit, sehingga pengamatannya dibutuhkan ketelitian. Biasanya hanya

terfokuskan pada satu objek dengan pengambilan *angle* yang sama pada setiap panelnya. Pada edisi 33 ini adegan yang menampilkan *closure* waktu ke waktu adalah ketika karakter manusia sedang membuka dan menutup matanya. Menggunakan dua panel dengan tokoh yang sama tetapi dengan pengambilan *angle* yang sedikit berubah.



Gambar 53. *Closure* Adegan ke Adegan pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 33
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Closure selanjutnya dalam edisi 33 yaitu adegan ke adegan. Peralihan *closure* ini memperlihatkan adegan yang berbeda pada tempat atau waktu yang berbeda pula. *Closure* ini adalah perpindahan melalui ruang dan waktu, serta dibutuhkan pemikiran yang deduktif untuk dapat menarik kesimpulan dari alur cerita yang ada. Pergantian objek pada setiap panel, menggambarkan adegan yang terpisahkan jauh melalui perpindahan ruang dan waktu. Edisi 33 ini *closure* yang menunjukkan adegan ke adegan adalah ketika dalam panel

memperlihatkan suasana hutan yang terdapat karakter manusia, tiba-tiba beralih ke suasana di suatu kerajaan. Ditandai dengan *captions* yang menceritakan bahwa waktu yang sama tetapi dengan tempat yang berbeda. *Captions* dan ilustrasi yang ada akan saling melengkapi agar para pembaca memahami cerita atau adegan yang sedang terjadi.



Gambar 54. *Closure* Aspek ke Aspek pada Komik Kudaratilarsa Edisi 33
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Aspek ke aspek merupakan *closure* yang menampilkan perpindahan gambar dari panel satu dengan yang lainnya berbeda, tetapi dengan adegan yang sama. *Closure* ini peralihannya tidak mengenal ruang ataupun waktu, serta mengatur pandangan pada aspek tempat, gagasan dan suasana hati yang berbeda. Edisi 33 ini yang menampilkan *closure* aspek ke aspek adalah ketika panel menampilkan suasana hutan yang rimbun, kemudian panel selanjutnya beralih ke suasana

kerajaan. Pemaknaan dari *closure* ini memang sedikit membutuhkan imajinasi untuk bisa menganalisisnya.

c. Sudut Pandang

Sudut pandang yang digunakan dalam edisi 33 ini di antaranya adalah *high angle* dan *eye level*. Kedua sudut pandang tersebut memiliki kegunaan dan maknanya masing-masing, cenderung digunakan untuk menggambarkan kekuatan dari seorang karakter dalam sebuah cerita. Penggunaan sudut pandang ini akan mempengaruhi bagaimana kesan sebuah ruang yang ditampilkan dalam panel atau cerita. Sudut pandang *high angle* yaitu sudut pandang yang membawa mata pembaca berada di atas objek, sehingga objek akan terlihat dari bagian atas.



Gambar 55. Sudut Pandang *High angle* pada Komik Kudaratilarsa Edisi 33
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Posisi dalam *high angle* ini pandangan mata pembaca seolah lebih tinggi dari objek yang ditampilkan, sehingga pengambilan gambarnya harus sedikit menunduk ke bawah. Biasanya penggunaan sudut pandang ini menggambarkan seorang karakter yang menjadi tidak superior terhadap karakter lainnya, sehingga karakter yang satu akan terlihat lebih kuat dibanding karakter lainnya. Panel dalam edisi 33 yang menunjukkan sudut pandang *high angle* adalah ketika menampilkan adegan dua orang penjaga yang sedang berada di depan gerbang atau gapura. Pada edisi ini sudut pandang *high angle* tidak bermakna satu karakter lebih kuat dibanding dengan karakter lainnya, dikarenakan posisi karakter yang sama, sehingga makna tersebut tidak berlaku pada edisi 33 ini.



Gambar 56. Sudut Pandang *Eye level* pada Komik Kudararagin Kudatilarsa Edisi 33
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Sudut pandang selanjutnya yang terdapat dalam edisi 33 tahun 2015 yaitu *eye level*. Pada umumnya sudut pandang ini menempatkan pandangan mata pembaca sejajar dengan gambar, sehingga kesan karakter yang ditampilkan memiliki posisi yang netral. Panel yang menunjukkan sudut pandang *eye level* adalah adegan di mana karakter manusia dalam cerita sedang bermimpi dan adegan di mana karakter yang sama sedang berdiri di tengah hutan. *Eye level* ini pada umumnya digunakan untuk adegan dialog antar tokoh atau karakter, dengan menggunakan tipe *shot close up*, *medium close up* atau yang lainnya.

d. Ukuran gambar

Elemen visual yang selanjutnya yang akan dianalisis yaitu ukuran gambar. Komik Kudararagin Kudatilara edisi 33 ini menggunakan beberapa macam ukuran gambar, di antaranya yaitu *close up* dan *long shot*. Kedua ukuran gambar tersebut memiliki kriterianya masing-masing. Ukuran gambar *close up* merupakan pengambilan gambar dari ujung kepala hingga bahu. Edisi 33 ini dalam keseluruhan panelnya, dua di antaranya menggunakan ukuran gambar *close up*. Penggunaan ukuran gambar ini sangat sesuai untuk menampilkan sebuah ekspresi atau mimik wajah dari seorang karakter.



Gambar 57. Ukuran Gambar *Close up* pada Komik Kudararagin Kudatilara Edisi 33 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Pada umumnya ukuran gambar *close up* meliputi wajah yang merupakan keseluruhan dari pokok materi yang ada dalam satu panel. Pada panel yang menunjukkan ukuran gambar *close up* yaitu ketika karakter atau tokoh manusia sedang terbangun dari tidurnya dan mengingat mimpinya. Ekspresi yang ditampilkan juga sangat mendukung adegan tersebut, sehingga penggunaan ukuran gambar *close up* sangat sesuai. Ukuran gambar selanjutnya yaitu *long shot*. Ukuran gambar ini digunakan untuk menampilkan suasana yang sedang terjadi dalam sebuah adegan. *Long shot* sendiri biasanya meliputi keseluruhan bagian tubuh karakter atau memperlihatkan keseluruhan lokasi pada adegan yang sedang berlangsung.



Gambar 58. Ukuran Gambar *Long Shot* pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 33 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Adegan yang memperlihatkan ukuran gambar *long shot* pada edisi 33 ini yaitu ketika menunjukkan seorang tokoh manusia yang sedang berdiri di dalam hutan serta penjaga yang sedang berada di depan gerbang kerajaan, dan gerombolan prajurit menaiki kuda yang sedang menuju kerjaan tersebut. Penggunaan *long shot* ini bisa mendukung suasana yang ingin ditampilkan dalam keseluruhan adegan tersebut.

e. Balon Kata

Balon kata atau balon dialog merupakan representasi dari pembicaraan beberapa karakter atau tokoh dalam sebuah komik. Menurut Bonneff dalam Maharsi, balon ucapan merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang repliknya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi

yang terdapat dalam panel tersebut. Terdapat tiga bentuk balon kata, yaitu balon ucapan, balon pikiran dan *captions*. Ketiga bentuk ini memiliki fungsi dan kegunaannya masing-masing. Sama halnya dengan sebuah panel, balon kata juga memiliki urutan baca. Edisi 33 ini urutan baca balon katanya yaitu dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah. Alur bacanya “Z” seperti halnya urutan baca dalam sebuah panel. Urutan baca ini berdasarkan arah baca yang digunakan oleh sekelompok orang terutama masyarakat Indonesia.



Gambar 59. *Captions* pada Komik Kudaratilarsa Edisi 33 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Dari ketujuh panel yang ada di dalam edisi 33 ini, dominan menggunakan jenis balon kata yaitu *captions*. *Captions* merupakan narasi dari sebuah adegan atau cerita dalam panel komik. Bentuk dari *captions* dalam edisi 33 ini yaitu persegi panjang, dengan ukuran yang berbeda, mengikuti panjang dari kalimat narasi tersebut. Penjelasan yang dimaksud tidak

termasuk dialog antar karakter dalam cerita. *Captions* ini menggambarkan komikus sebagai orang ketiga dalam keseluruhan adegan. Komikus menggunakan nama tokoh dan berada di luar isi cerita serta hanya mengisahkan karakter di dalam cerita tersebut. Jumlah *captions* dalam edisi 33 ini adalah tujuh buah yang penempatannya beberapa berada pada perbatasan panel dan ada beberapa yang di dalam panel.



Gambar 60. Balon Ucapan pada Komik Kudaratilarsa Edisi 33
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Jenis balon kata yang kedua yaitu balon ucapan. Balon ucapan ini bisa dibilang sangat familiar dalam sebuah komik, meskipun dengan bentuk yang berbeda-beda. Komik Kudaratilarsa edisi 33 ini menggunakan bentuk balon ucapan seperti gelembung yang memiliki ekor atau *ribbon* berbentuk lancip yang mengarah kepada karakter atau tokoh yang seolah sedang berdialog atau berbicara. Balon ucapan dalam edisi ini hanya berjumlah satu buah dan terletak pada panel bagian paling bawah. Balon ucapan ini digunakan

untuk merepresentasikan suara dari karakter yang sedang berdialog atau berbicara kepada karakter lainnya.



Gambar 61. Balon Pikiran pada Komik Kudaratilarsa Edisi 33 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Balon kata selanjutnya yang terdapat dalam edisi 33 ini yaitu balon pikiran. Jenis balon kata ini merupakan bentuk dari ucapan yang tidak dikeluarkan dengan verbal, tetapi berkesan hanya dalam batin saja. Balon pikiran ini dipakai untuk merepresentasikan pemikiran dari seorang karakter dalam sebuah adegan atau cerita. Bentuk dari balon pikiran ini berbeda dengan kedua jenis balon kata yang lainnya. Edisi 33 ini bentuk balon pikirannya yaitu gelembung tetapi dengan sudut yang lancip serta *ribbon* yang berbentuk gelembung atau lingkaran. Keseluruhan panel pada edisi 33 ini balon pikirannya berjumlah tiga buah.

4. Edisi 83 Tahun 2016

Edisi komik Kudararangin Kudatilara yang akan dianalisis selanjutnya yaitu edisi 83. Setelah melalui proses reduksi dengan metode *purposive sampling*, maka didapatkan kelima edisi komik yang dapat mewakili elemen visual menurut Indiria Maharsi.

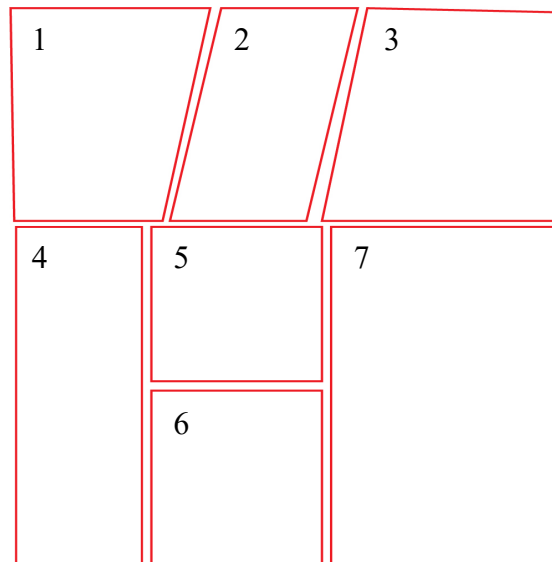


Gambar 62. Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 83 di Majalah Jaya Baya 2016 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

a. Panel

Panel dalam komik Kudararangin Kudatilara edisi 83 ini menggunakan jenis panel tertutup dan panel terbuka. Edisi ini mempunyai delapan panel dengan ukuran yang berbeda serta bentuk yang berbeda pula. Satu panel berbentuk persegi panjang, dua panel berbentuk persegi dan sisanya berbentuk

jajar genjang. Panel-panel tersebut diisi dengan teks dan ilustrasi yang membentuk sebuah adegan atau cerita. Perbedaan bentuk dan ukuran panel ini menambah variasi dari edisi 83 ini.



Gambar 63. Panel dalam Komik Kudaratangan Kudatilarasa Edisi 83
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Teks dan ilustrasi yang terdapat di dalam panel akan membentuk sebuah adegan yang dapat menceritakan sebuah cerita dan suasana yang diinginkan komikus. Kedelapan panel yang ada pada edisi 83 ini, lima panelnya menggunakan ukuran gambar *close up* dan selebihnya menampilkan suasana tempat dari adegan yang ada dengan menggunakan ukuran gambar

long shot. Masing-masing dari panel dalam edisi 83 ini memiliki adegan dan menceritakan sebuah ruang serta waktu yang terhubung antara panel satu dengan panel lainnya.



Gambar 64. Penggunaan Panel dan Arah Baca Panel Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 83
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Alur baca panel yang digunakan pada panel 83 ini masih sama dengan panel-panel sebelumnya. Edisi 83 ini menggunakan alur baca atau arah baca berbentuk “Z”. Arah baca ini merupakan cara membaca komik atau sebuah gambar di dalam panel dari kiri kekanan, dan dari atas ke bawah. Karena *audiens* terbiasa membaca teks dari kiri ke kanan, maka arah baca dalam komik ini mengikuti kebiasaan *audiens* tersebut. Begitu juga dengan masyarakat Indonesia, mereka cenderung

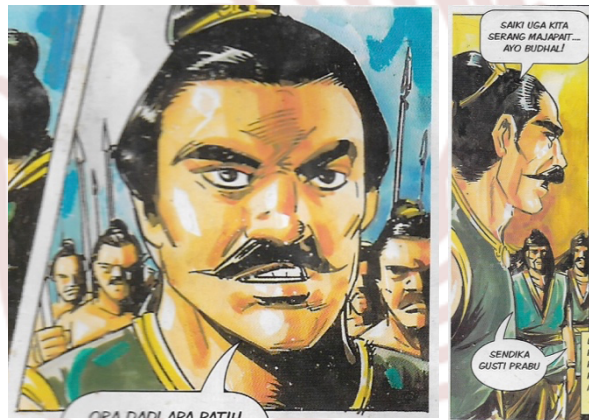
membaca teks dari arah kiri ke kanan, sehingga sangat wajar apabila panel dalam edisi 83 menggunakan arah baca “Z”. Merujuk pada teori yang ada cara baca panel ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh cara baca teks pada suatu budaya.

Ilustrasi dalam panel 83 ini menggunakan karakter dan pakaian yang seragam, hal ini menunjukkan bahwa adegan yang sedang berlangsung terjadi pada waktu dan tempat yang sama. Penggunaan panel tertutup ini mengindikasikan bahwa pembaca harus memaknai masing-masing dari setiap panel, sehingga alur cerita dalam edisi ini dapat dipahami dan dimengerti. Panel terbuka pada edisi ini menampilkan satu karakter yang gambarnya melebihi dari panel lainnya. Jenis panel terbuka merupakan bentuk variasi yang digunakan komikus dalam karya komiknya. Rangkaian penggunaan panel ini akan berkaitan dengan elemen visual komik yang selanjutnya yaitu *closure*.

b. *Closure*

Elemen visual selanjutnya yang akan dianalisis pada edisi 83 ini yaitu *closure*. *Closure* merupakan peralihan gambar atau transisi gerakan yang ditampilkan dalam sebuah adegan di setiap panel komik. Penggunaan *closure* ini untuk menggabungkan setiap gambar dari masing-masing panel,

sehingga menjadi suatu peristiwa yang utuh dalam satu kesatuan. *Closure* ini dibagi menjadi beberapa macam, pada edisi 83 ini *closure* yang ditampilkan di antaranya yaitu *closure* aksi-ke aksi dan subjek ke subjek. Kedua *closure* ini memiliki pengertiannya masing-masing dan fungsinya masing-masing.



Gambar 65. *Closure* Aksi ke Aksi pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 83
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Closure aksi ke aksi dalam edisi 83 ditampilkan pada adegan disaat karakter satu sedang berdialog dengan karakter lainnya. *Closure* aksi ke aksi ini merupakan *closure* yang menampilkan gerakan dari sebuah objek yang cukup signifikan. Transisi atau perpindahan dari gambar di setiap panelnya mengikuti kegiatan dan gerakan dari setiap karakter yang ada. Adegan yang menampilkan *closure* aksi-ke aksi ini ditampilkan dengan perpindahan gerakan dan sudut pandang. Transisi aksi ke aksi ini umumnya paling sering digunakan dalam sebuah komik. *Closure* aksi ke aksi tidak membutuhkan pemahaman

dari pembaca, dikarenakan gambar dan urutannya secara tidak langsung mengiring pandangan pembaca terhadap alur cerita yang ditampilkan.



Gambar 66. *Closure* Subjek ke Subjek pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 83
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Closure selanjutnya yang terdapat dalam panel edisi 83 ini yaitu *closure* subjek ke subjek. Subjek ke subjek sendiri merupakan *closure* yang transisi dari panel satu dengan panel selanjutnya menampilkan subjek, obek atau karakter yang berbeda. Transisi ini membutuhkan pemahaman dari pembaca untuk memaknai adegan yang terjadi, sehingga alur cerita dapat dimengerti. *Closure* subjek ke subjek ini peralihan transisinya masih dalam satu adegan yang membutuhkan keikutsertaan pembaca untuk memberi gagasan agar setiap adegan tersebut dapat dipahami. Perpindahan dari satu karakter ke karakter

yang lain dalam satu adegan membutuhkan imajinasi dari pembaca, agar alur cerita tersampaikan dengan baik.

c. Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan salah satu elemen dalam sebuah komik. Biasanya sudut pandang ini terdapat dalam sebuah film, tetapi komik juga memiliki sudut pandangnya. Komik dikatakan seperti halnya citra visual yang filmis, karena rangkaian gambar yang ditampilkan memakai pola yang dipakai dalam sebuah film. Sudut pandang dalam edisi 83 ini di antaranya memakai sudut pandang *bird eye*, *eye level* dan *frog eye*. Ketiga sudut pandang tersebut memiliki kegunaannya masing-masing yang akan membuat efek dramatis pada adegan yang ditampilkan. Kegunaan sudut pandang ini akan mempengaruhi bagaimana kesan sebuah ruang yang ditampilkan pada setiap panel atau adegan.

Sudut pandang *bird eye* merupakan pengambilan sudut gambar dari sisi atas objek, seperti halnya seekor burung yang melihat ke bawah. Pengambilan sudut pandang ini posisinya jauh di atas ketinggian objek, sehingga lingkungan yang luas bisa tertangkap dalam gambar. Efek dari sudut pandang ini, objek atau karakter akan terlihat sangat kecil. Pada edisi 83 yang menampilkan sudut pandang *bird eye* adalah adegan di

mana terlihat gerombolan manusia yang sedang menunggangi kuda. Mata pembaca seolah sebagai mata burung, sehingga objek terlihat dari sisi bagian atas. Suasana tempat atau lingkungan dari adegan tersebut, bisa tertangkap dengan luas dan jelas. Terlihat suasana ramai gerombolan berkuda tersebut, sehingga sudut pandang *bird eye* ini sangat cocok untuk menampilkan sebuah suasana yang menampilkan banyak orang.



Gambar 67. Sudut Pandang *Bird eye* pada Komik Kudaratilarsa Edisi 83
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Sudut pandang kedua yang terdapat pada edisi 83 yaitu *eye level*. Sudut pandang ini merupakan teknik pengambilan sudut gambar yang posisinya sejajar dengan mata manusia. Makna dari penggunaan sudut pandang ini yaitu setiap objek atau karakter memiliki posisi atau derajat yang sama atau netral. Penggunaan *eye level* biasanya untuk adegan percakapan antar karakter, dengan tipe shot medium *close up*, *close up*, atau yang

lainnya. Edisi 83 ini adegan yang menunjukkan sudut pandang *eye level* yaitu adegan percakapan antara dua tokoh.



Gambar 68. Sudut Pandang *Eye level* pada Komik Kudaratilarsa Edisi 83
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Sudut pandang ketiga yang terdapat pada edisi 83 komik Kudaratilarsa adalah *frog eye*. Sudut pandang ini meletakkan mata pembaca lebih rendah dari objek atau karakter atau sudut pandang mata sejajar dengan dasar kedudukan dari objek. Makna pengambilan gambar dengan *frog eye* yaitu objek atau karakter yang bersangkutan memiliki kekuasaan yang lebih tinggi di antara karakter yang liannya. Hal tersebut tergantung kepada adegan yang dimunculkan ke dalam cerita. Contohnya pada edisi 83 ini, adegan yang menunjukkan sudut pengambilan gambar *frog eye* yaitu ketika ada gerombolan berkuda yang seolah sedang menyerbu kelompok lain.



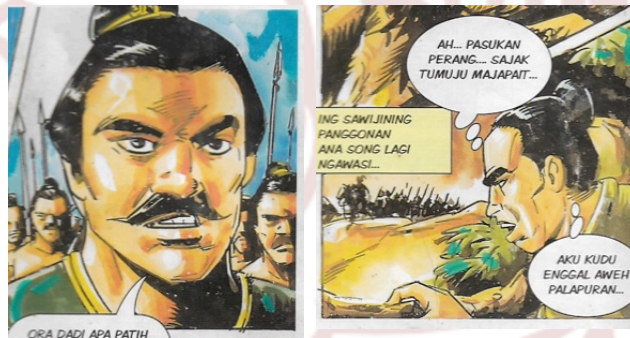
Gambar 69. Sudut Pandang *Frog eye* pada Komik Kudaratilarsa Edisi 83
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Adegan tersebut seolah berkesan ingin menunjukkan kekuatan dari para gerombolan berkuda tersebut. Penggunaan sudut pandang *frog eye* pada adegan tersebut bermakna bahwa sang komikus Budi Pranowo ingin menampilkan kekuasaan atau kekuatan yang sama rata antara satu karakter dengan karakter yang lainnya.

d. Ukuran Gambar

Ukuran gambar merupakan elemen visual dalam komik yang tidak dapat dipisahkan dari elemen lainnya. Komik Kudaratilarsa edisi 83 ini menampilkan beberapa jenis ukuran gambar, di antaranya yaitu *close up*, *medium shot*, dan *long shot*. Ketiga jenis ukuran gambar ini memiliki

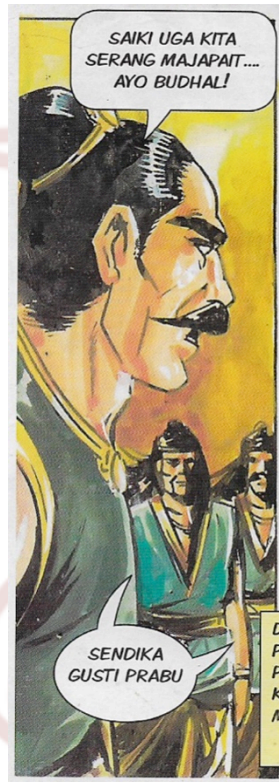
kegunaan dan fungsinya masing-masing. ukuran gambar *close up* adalah pengambilan gambar yang area gambarnya meliputi kepala hingga bahu. Ukuran gambar *close up* sangat cocok digunakan dalam pengambilan ekspresi pada seseorang atau karakter. Karena memang pada dasarnya ukuran gambar *close up* ini meliputi keseluruhan wajah yang menjadi pokok materi.



Gambar 70. Ukuran Gambar *Close up* pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 83
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Pada edisi 83 ini didominasi menggunakan ukuran gambar *close up*. Adegan yang menunjukkan ukuran gambar ini adalah adegan percakapan antara dua tokoh karakter. Dari kedelapan panel yang ada, lima panel di antaranya menggunakan ukuran gambar *close up*. Pada adegan tersebut menampilkan ekspresi dari dua tokoh komik yang sedang berdialog dan salah satu adegan sedang menunjukan satu tokoh sedang mengamati gerombolan orang menunggangi kuda. Penggunaan ukuran gambar ini, menunjukkan bahwa sang komikus yaitu Budi

Pranowo ingin menunjukkan bagaimana ekspresi atau reaksi dari karakter yang sedang berdialog.



Gambar 71. Ukuran Gambar *Medium shot* pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 83 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Ukuran gambar selanjutnya yang terdapat dalam edisi 83 ini yaitu *medium shot*. *Medium shot* adalah pengambilan gambar yang posisinya terletak di antara *close up* dan *long shot*, oleh karena itu biasa disebut sebagai *intermediate shot*. *Medium shot* ini menampilkan gambar dari kepala hingga pinggang atau atas lutut. *Medium shot* biasanya digunakan untuk menunjukkan gerakan atau gerak-gerik dari seorang karakter yang sekaligus bisa menampilkan ekspresi dari karakter

tersebut. Pada edisi 83 ini ukuran gambar *medium shot* ditunjukkan pada adegan seorang karakter yang sedang memerintah bawahannya. Pada adegan tersebut terlihat gerak-gerik sang tokoh yang tegap dan tegas, diiringi dengan gambar sang prajurit yang mengikuti karakter tersebut. Adegan ini pula menunjukkan posisi karakter yang memimpin terlihat lebih besar dari sang prajurit yang menandakan karakter utama lebih tinggi kedudukannya.



Gambar 72. Ukuran Gambar *Long shot* pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 83 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Ukuran gambar terakhir yang terdapat pada edisi 83 yaitu *long shot*. Ukuran gambar ini dipakai untuk menunjukkan suasana keseluruhan yang terjadi pada suatu adegan. Keseluruhan bagian tubuh karakter pada ukuran gambar ini dapat terlihat. Tujuan lain dari penggunaan ukuran gambar ini

adalah menampilkan suasana tempat pada adegan yang sedang berlangsung dan biasanya akan mendukung alur cerita dari adegan tersebut. Adegan yang menunjukkan ukuran gambar *long shot* pada edisi ini yaitu ketika terlihat gerombolan berkuda yang seolah sedang menyerang suatu kelompok lain. Adegan ini terlihat begitu ramai, dikarenakan pengambilan *long shot* dapat memuat banyak objek atau karakter didalamnya. Lokasi atau tempat yang terlihat juga sangat mendukung adegan yang sedang terjadi, yaitu disebuah hutan yang luas, dengan diberikan efek pepohonan yang mendukung cerita tersebut.

e. Balon Kata

Balon kata yang sering disebut sebagai balon ucapan, merupakan representasi dari pembicaraan, dialog atau narasi dari suatu adegan maupun peristiwa yang sedang terjadi dalam sebuah panel komik. Menurut teori yang dirujuk dari Bonneff, balon ucapan merupakan fungsi dari bahasa dalam sebuah komik. Bahasa ini diletakkan dalam sebuah balon yang merupakan ungkapan dari adegan atau ilustrasi yang terdapat pada panel. Balon kata sendiri adalah suatu bentuk yang digunakan untuk menggantikan sebuah suara. Balon kata dalam edisi 83 ini memiliki arah baca yang sama dengan panelnya,

dalam edisi 83 ini, ada sekitar empat balon kata berbentuk *captions*. Jenis balon kata *captions* ini digunakan sebagai orang ketiga dalam keseluruhan adegan atau cerita.



Gambar 74. *Captions* pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 83
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Bentuk balon kedua dalam edisi 83 ini yaitu balon ucapan. Seperti namanya balon ucapan ini digunakan untuk mengungkapkan percakapan antar karakter dalam komik. Berbentuk seperti gelembung dengan ekor atau *ribbon* berbentuk lancip yang mengarah kepada karakter yang seolah sedang berbicara. Pada edisi 83 ini balon ucapannya menampilkan percakapan antar tokoh dengan posisi penempatan balon ucapan mengikuti alur baca “Z”. Pada edisi 83 ini ditemukan balon ucapan yang memiliki dua ekor atau *ribbon*, masing-masing *ribbon* tersebut mengarah pada dua karakter prajurit. Hal ini kemungkinan besar untuk

mengefisienkan tempat pada panel yang menunjukkan adegan bersangkutan.



Gambar 75. Balon Ucapan pada Komik Kudaratilarsa Edisi 83
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Balon kata ketiga yang terdapat pada edisi 83 ini yaitu balon pikiran. Bentuk balon pikiran masih sama dengan balon ucapan tetapi berbeda pada bentuk ekor atau *ribbonnya*, yaitu berbentuk gelembung. Seperti pada namanya, balon pikiran ini digunakan untuk merepresentasikan dialog yang tidak diungkapkan dengan suara, tetapi hanya di dalam batin atau pikiran saja. Balon pikiran ini sebagai representasi pemikiran karakter atau tokoh dalam sebuah adegan atau cerita. Pada edisi ini memiliki dua balon pikiran yang terletak pada panel paling akhir. Adegan yang menampilkan balon pikiran ini yaitu ketika seorang karakter yang sedang mengamati pasukan berkuda

dengan sembunyi-sembunyi, oleh karenanya komikus menggunakan balon pikiran sebagai dialog karakter tersebut.



Gambar 76. Balon Pikiran pada Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 83 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

5. Edisi 139 Tahun 2017

Edisi terakhir yang akan dianalisis yaitu edisi komik Kudararangin Kudatilara nomor 139 tahun 2017. Edisi ini telah melalui proses reduksi data menggunakan purposive sampling. Proses reduksi data dengan menggunakan beberapa tabel untuk melihat seberapa lengkap terdapat elemen visual di dalam setiap edisi. Edisi 139 ini akan dianalisis menurut kedelapan elemen visual dari Indiria Maharsi.

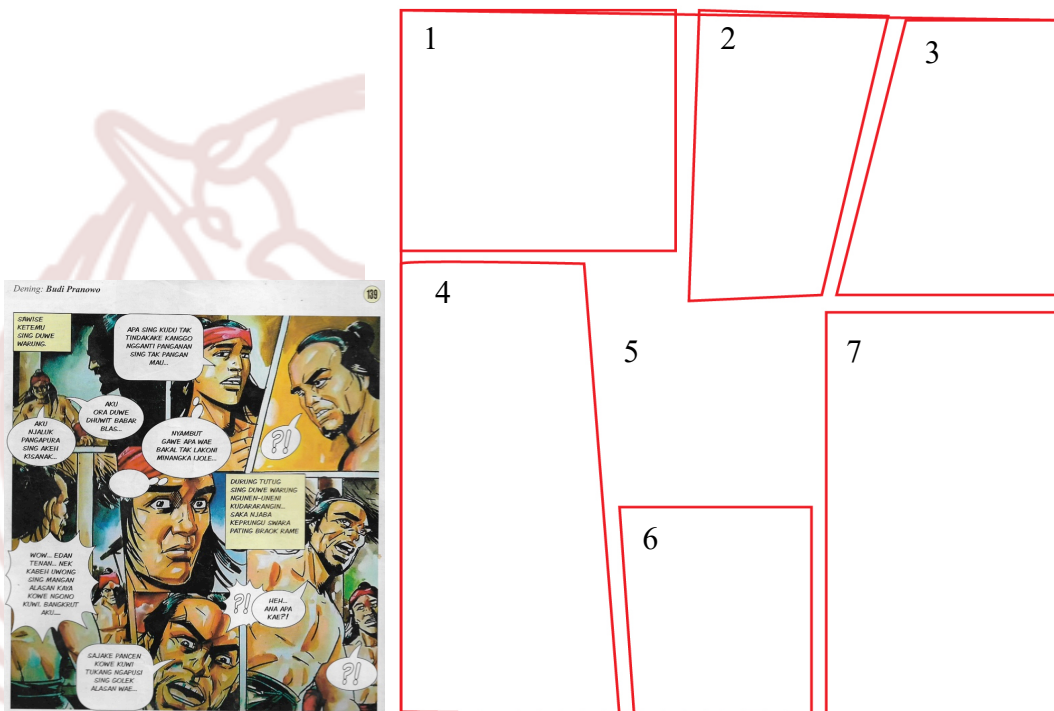


Gambar 77. Komik Kudararengin Kudatilarsa Edisi 139 di Majalah Jaya Baya 2017
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

a. Panel

Panel merupakan sebuah bidang yang membatasi bagian dalam sebuah komik. Panel ini memiliki dua bentuk yaitu panel tertutup dan panel terbuka. Panel-panel dengan ilustrasi dan teks ini nantinya akan membentuk sebuah cerita atau adegan yang berkesinambungan. Dapat dikatakan bahwa panel ini merupakan elemen visual yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah komik. Pada edisi 139 ini, memiliki kedua bentuk panel yaitu panel terbuka dan panel tertutup. Keseluruhan edisi ini memiliki tujuh panel, gabungan antara panel terbuka dan tertutup. Ukuran dan bentuk dari panel-panel ini berbeda-beda.

Panel yang ada di dalamnya terdapat sebuah ilustrasi dan teks yang saling melengkapi, sehingga terbentuk suatu cerita atau adegan.



Gambar 78. Panel dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Alur cerita ini disusun dari sebuah latar waktu dan adegan yang berlangsung. Dari keseluruhan panel yang ditampilkan terdapat beberapa panel yang menampilkan gambar secara *close up*, *medium shot* dan *extreme shot*. Bentuk dari panel edisi 139 ini sangat beragam, dari persegi panjang, persegi hingga trapesium. Masing-masing panel dalam edisi 139 ini menceritakan sebuah ruang dan waktu yang masih terhubung antara satu panel dengan panel lainnya. Agar memudahkan

pemahaman tentang ruang dan waktu dalam edisi 139 ini, akan dijelaskan tentang penggunaan panel tersebut.



Gambar 79. Penggunaan Panel dan Arah Baca Panel dalam Komik Kudaratilarsa Edisi 139 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Panel-panel pada edisi 139 ini menggunakan alur atau arah baca “Z”, yaitu cara membaca sebuah gambar dalam panel dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah. Penggunaan arah baca ini, karena *audiens* sudah terbiasa membaca searah jarum jam. Membaca dari kiri ke kanan kemungkinan besar dipengaruhi dari budaya membaca suatu kelompok masyarakat, misalnya saja masyarakat Indonesia yang terbiasa membaca teks dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah, sehingga sangat wajar apabila panel dalam edisi ini menggunakan arah baca “Z”. Panel

tertutup pada edisi ini memiliki indikasi bahwa masing-masing panel tersebut mempunyai cerita yang harus dipahami secara individu sebelum bisa dipahami secara keseluruhannya.



Gambar 80. Panel yang Seolah Tertumpuk dalam Komik Kudaratilarsa Edisi 139 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Ditemukan juga bahwa terdapat satu panel yang ditumpuk dengan panel lainnya, kemungkinan untuk menambah variasi dari panel-panel yang ada pada edisi sebelum atau sesudahnya. Semua panel ini untuk menjadi sebuah rangkaian cerita yang utuh akan berkaitan dengan elemen visual yang kedua yaitu *closure*.

b. *Closure*

Closure menurut McCloud terdapat beberapa jenis, di antaranya yaitu waktu ke waktu, aksi ke aksi, subjek ke subjek, adegan ke adegan, aspek ke aspek dan *non sequitur*. Keenam macam *closure* ini memiliki kriterianya masing-masing. Pada

edisi 139 ini memiliki dua macam *closure* yaitu *closure* aksi ke aksi dan subjek ke subjek. Kedua *closure* ini merupakan *closure* yang paling banyak digunakan dalam komik Kudararangin Kudatilara.

Closure aksi ke aksi merupakan *closure* yang menampilkan gerakan atau transisi dari sebuah objek atau karakter yang cukup signifikan. Transisi yang terjadi mengikuti kegiatan, gerakan ataupun arah pandang dalam setiap panel. Pada edisi 139 ini yang menunjukkan *closure* aksi ke aksi yaitu adegan disaat salah satu karakter sedang marah, awalnya gambar tersebut diambil dengan ukuran *extreme close up* dan pada panel berikutnya beralih menjadi *medium shot* dan dengan arah pandang yang berubah. Transisi ini umumnya sering digunakan dalam sebuah komik. Transisi aksi ke aksi tidak menuntut pemahaman dan imajinasi dari pembaca, karena gambar dan urutannya secara tidak langsung mengiring pandangan pembaca mengenai alur yang ditampilkan.



Gambar 81. *Closure* Aksi ke Aksi dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Selain *closure* aksi ke aksi, dalam edisi ini juga terdapat *closure* subjek ke subjek. Sesuai dengan namanya, *closure* ini merupakan perpindahan dari satu panel dengan panel yang lain diikuti dengan perpindahan subjek di dalamnya. Pada edisi 139 ini yang menampilkan *closure* subjek ke subjek yaitu adegan saat karakter dengan ikat kepala sedang berdialog dengan karakter yang rambutnya diikat. Setiap satu panel diisi oleh satu karakter, dan pada panel berikutnya karakter yang ditampilkan berubah. Transisi atau *closure* ini peralihan dari setiap gambarnya dibutuhkan keikutsertaan imajinasi dari pembaca, agar adegan yang disampaikan bisa dimengerti, dalam hal ini adegan yang dimaksud adalah perpindahan satu karakter dengan karakter yang lainnya.



Gambar 82. *Closure* Subjek ke Subjek dalam Komik Kudararagin Kudatilarsa Edisi 139 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

c. Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan pengambilan arah gambar dari setiap panel yang memiliki fungsi atau maknanya masing-masing, sehingga adegan yang ditampilkan bisa sesuai pesan yang ingin disampaikan oleh komikus. Dari kelima sudut pandang yang ada, edisi 139 ini terdapat dua di antaranya, yaitu *low angle* dan *eye level*. Tujuan dari penggunaan sudut pandang ini juga disesuaikan dengan adegan yang sedang berlangsung pada setiap panelnya. Penggunaan sudut pandang ini akan mempengaruhi bagaimana kesan ruang yang ditampilkan dalam komik edisi ini.



Gambar 83. Sudut Pandang *Low angle* dalam Komik Kudaratilarsa Edisi 139 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Sudut pandang *low angle*, merupakan pengambilan gambar dari sudut bawah, sehingga sebuah karakter akan terekspos sisi bagian bawahnya. Pada sudut pandang *low angle* ini letak pandangan mata pembaca lebih rendah dari pada objek atau karakter, sehingga sudut pengambilan gambar harus mengarah ke atas. Edisi 139 ini adegan yang menunjukkan sudut pandang *low angle* adalah ketika salah satu karakter sedang terkejut karena terjadi sesuatu. Hal ini seakan sudut pandang *low angle* tersebut digunakan untuk menampilkan objek atau subjek yang mempunyai kekuasaan penuh, derajat yang lebih tinggi dari subjek atau objek lainnya.



Gambar 84. Sudut Pandang *Eye level* dalam Komik Kudaratangan Kudatilara Edisi 139 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Sudut pandang kedua yang terdapat dalam edisi 139 ini yaitu *eye level*. Sudut pandang ini mayoritas digunakan dalam setiap edisi komik Kudaratangan Kudatilara. *Eye level* sendiri merupakan teknik pengambilan gambar yang posisinya sejajar

dengan mata manusia. Penggunaan sudut pandang *eye level* memiliki makna yaitu setiap objek atau karakter memiliki posisi yang sama atau netral. Adegan dalam edisi 139 ini dominan menggunakan sudut pandang *eye level*, dari percakapan antar karakter hingga menunjukkan ekspresi dari salah satu karakter tersebut. Sesuai dengan penggunaan sudut pandang ini yaitu umumnya digunakan pada adegan yang menampilkan percakapan atau dialog antara tokoh atau karakter, entah dengan tipe *shot medium close up*, *close up* dan yang lainnya.

d. Ukuran Gambar

Ukuran gambar adalah elemen visual yang mayoritas selalu ada pada setiap edisi dalam komik Kudararangin Kudatilarsa. Terdapat beberapa macam ukuran gambar yang disebutkan oleh Indiria Maharsi, salah satunya yang terdapat pada edisi 139 ini yaitu *close up*, *extreme close up* dan *medium shot*. Ketiga macam ukuran gambar ini memiliki kegunaannya masing-masing. ukuran gambar *close up* ini merupakan pengambilan gambar dari area kepala hingga bahu. Ukuran gambar ini merupakan ukuran yang dirasa sangat sesuai untuk menampilkan suatu ekspresi atau reaksi seseorang, karena memang pada dasarnya ukuran gambar *close up* meliputi wajah

yang keseluruhan dari pokok materi yang ada. Pada edisi ini terdapat tiga panel yang menggunakan ukuran gambar *close up*. Hal yang difokuskan pada adegan di dalam panel tersebut adalah ekspresi dari tokoh atau karakter yang bersangkutan.



Gambar 85. Ukuran Gambar *Close up* dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Komik Kudararangin Kudatilara edisi 139 ini, memiliki tujuh panel, tiga di antaranya menggunakan ukuran gambar *close up*, seperti pada gambar di atas. Pada gambar tersebut menampilkan ekspresi dari dua tokoh komik. Penggunaan ukuran gambar ini, menunjukkan bahwa sang komikus yaitu Budi Pranowo ingin menunjukkan bagaimana ekspresi atau reaksi dari karakter komik yang sedang berdialog.

Ukuran gambar selanjutnya yaitu *extreme close up*. Ukuran gambar ini sangat jarang digunakan pada setiap edisi komik Kudararangin Kudatilara. Ukuran gambar *extreme close up* sendiri merupakan pengambilan gambar yang memperlihatkan

sebagian dari objek yang menjadi pokok materi dalam panel. Gambar yang ditampilkan hampir memenuhi keseluruhan ruang dalam panel sehingga terkesan seperti gambar yang terpotong.



Gambar 86. Ukuran Gambar *Extreme close up* dalam Komik Kudararangin Kudatilara Edisi 139 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Ukuran gambar ketiga yang terdapat pada edisi 139 dalam komik Kudararangin Kudatilara yaitu *medium shot*. Ukuran gambar ini menampilkan sebagian tubuh dari objek. Area yang ditampilkan dari ujung kepala hingga sedikit dibawah pinggang. Biasanya ukuran gambar ini dikatakan sebagai *intermediate shot*, karena terletak di antara *long shot* dan *close up*. Pada ketujuh panel dalam edisi 139 ini, tiga di antaranya menggunakan ukuran gambar *medium shot*. Adegan yang menggunakan *medium shot* adalah ketika menampilkan seorang karakter yang sedang marah terhadap karakter lainnya. Adegan tersebut menunjukkan gerak gerak dari tubuh karakter yang tegap dan tegas. Ukuran gambar ini digunakan untuk

menampilkan gerak-gerik, serta ekspresi seorang karakter yang terdapat pada adegan.



Gambar 87. Ukuran Gambar *Medium shot* dalam Komik Kudaratangan Kudatilara Edisi 139 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

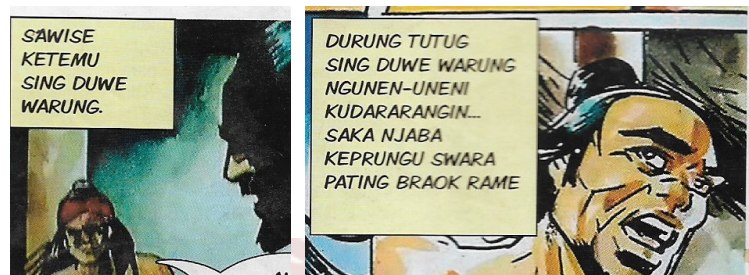
e. Balon Kata

Balon kata atau biasa disebut balon dialog adalah representasi dari sebuah pembicaraan atau dialog antar karakter dalam sebuah adegan. Pembicaraan ini dari sebuah peristiwa yang sedang terjadi dalam setiap panel komik. Balon kata ini digunakan untuk menggantikan suara apabila di video atau citra visual. Suara yang dimaksud merupakan dialog antar tokoh atau narasi pada setiap adegan yang sedang berlangsung. Sama halnya dengan panel, balon kata pada edisi 139 ini arah bacanya dari kiri ke kanan, dengan arah baca berbentuk “Z”. arah baca ini digunakan oleh sekelompok pembaca terutama

masyarakat Indonesia yang terbiasa membaca teks dari kiri ke kanan atau searah jarum jam.

Komik Kudararagin Kudatilarsa edisi 139 ini terdapat tiga jenis balon kata, di antaranya adalah *captions*, balon ucapan, dan balon pikiran. Ketiga jenis balon kata ini memiliki bentuknya masing-masing, sehingga antara satu dengan yang lainnya akan berbeda. Jenis balon kata pertama yang terdapat dalam edisi ini yaitu *captions*. *Captions* biasanya dipakai dalam memberikan pengisahan atau penjelasan naratif. Bentuk *captions* ini biasanya persegi panjang dengan warna kuning. Ukurannya mengikuti seberapa panjang teks di dalam kotak *captions* itu sendiri.

Penjelasan ini tidak termasuk percakapan atau dialog antar tokoh. Pada ketujuh panel yang terdapat pada edisi 139 ini, hanya terdapat dua *captions* dan salah satu *captions* terletak pada perbatasan panel. *Captions* ini menggambarkan sang komikus sebagai orang ketiga dalam keseluruhan adegan yang sedang berlangsung. Sebagai orang ketiga berada pada luar isi cerita, sehingga hanya mengisahkan karakter atau tokoh di dalam cerita komik tersebut.



Gambar 88. *Captions* dalam Komik Kudaratilarsa Edisi 139
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Bentuk kedua dari balon kata yang terdapat pada edisi 139 yaitu balon ucapan. Seperti pada namanya, balon ucapan ini digunakan sebagai pengganti atau representasi suara dari seorang karakter. Bentuk umum dari balon ucapan ini yaitu seperti gelembung yang memiliki ekor atau *ribbon* lancip yang mengarah pada karakter yang seolah sedang berdialog. Pada edisi 139 ini ditemukan balon ucapan berbentuk seperti duri yang bersisi lancip, mengindikasikan bahwa karakter tersebut sedang meninggikan intonasi suaranya atau sedang berteriak.



Gambar 89. Balon Ucapan dalam Komik
Kudaratilarsa Edisi 139
(Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Terdapat dua bentuk balon ucapan seperti yang telah dijelaskan. Salah satu balon ucapan yang berbentuk runcing

tersebut tidak menampilkan teks, tetapi hanya menampilkan simbol tanda tanya dan tanda seru. Hal ini bisa dimaknai bahwa karakter yang sedang bersangkutan sedang kebingungan, dan didukung dengan balon ucapan lainnya yang menampilkan teks bahwa karakter tersebut memang sedang kebingungan.



Gambar 90. Balon Ucapan dengan Simbol dalam Komik Kudararagin Kudatilara Edisi 139 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

Jenis balon kata ketiga yang terdapat pada edisi 139 yaitu balon pikiran. Balon ini digunakan untuk merepresentasikan pemikiran dari karakter atau tokoh dalam komik. Pemikiran ini sebatas hanya kata-kata dalam batin saja, tidak diungkapkan dengan suara atau tidak terucap. Bentuk dari balon pikiran ini hampir mirip dengan balon ucapan, tetapi balon pikiran ekor atau *ribbonnya* berbentuk oval atau seperti gelembung. Terdapat dua balon pikiran pada edisi 139, tetapi pada balon yang satu tidak terdapat teks atau bahkan simbol-simbol,

kemungkinan dikarenakan kesalahan teknis atau sang komikus memiliki tujuan atau pesan lain yang ingin disampaikan.



Gambar 91. Balon Pikiran dalam Komik Kudaratangan Kudatilara Edisi 139 (Sumber: Mochamat Santoso, 2019)

C. Elemen Visual Komik Kudaratangan Kudatilara Edisi Tahun 2014-2017

Komik Kudaratangan Kudatilara merupakan komik karya dari Budi Pranowo yang dimuat dalam majalah Jaya Baya edisi tahun 2014-2017. Komik tersebut keseluruhan teksnya menggunakan Bahasa Jawa yaitu bahasa yang digunakan dalam majalah Jaya Baya. Komik Kudaratangan Kudatilara ini di dalamnya terdapat elemen-elemen visual yang telah dijelaskan menurut Indiria Maharsi dalam bukunya yang berjudul Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas. Elemen-elemen ini di antaranya yaitu, panel, *closure*, sudut pandang, ukuran gambar, balon kata, garis gerak, parit, gaya ilustrasi dan warna. Setiap elemen visual memiliki peranannya masing-masing di dalam komik tersebut, tetapi ada beberapa elemen yang saling melengkapi satu dengan lainnya. Di

bawah ini akan dijelaskan bagaimana elemen visual yang terdapat dalam komik Kudararangin Kudatilara edisi tahun 2014-2017 dalam majalah Jaya Baya, sebagai berikut.

1. Panel

Setelah melalui proses reduksi data dan analisis dari kelima edisi yang telah terpilih, ditemukan dua jenis panel yang digunakan dalam komik Kudararangin Kudatilara. Dua jenis panel tersebut adalah panel terbuka dan panel tertutup. Panel tertutup dalam komik Kudararangin Kudatilara ini memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda-beda, seperti persegi, persegi panjang, dan trapesium. Ukuran panel juga sangat beragam untuk menambah variasi dari panel-panel tersebut. Setiap panel tertutup memiliki adegannya masing-masing, sehingga dibutuhkan sedikit imajinasi dari pembaca untuk bisa dirangkai menjadi satu cerita yang utuh. Penggunaan panel tertutup ini juga mengindikasikan bahwa masing-masing panel mempunyai cerita yang harus dipahami secara individu sebelum bisa dipahami secara keseluruhan.

Jenis panel yang selanjutnya yaitu panel terbuka. Panel ini digunakan untuk menambah variasi dari bentuk panel tertutup. Ukuran dari panel terbuka ini sangat beragam. Ditemukan ada beberapa panel terbuka yang menjadi dominan dari panel-panel tertutup yang lain dikarenakan ukuran yang lebih besar. Jumlah panel dari setiap edisi komik Kudararangin Kudatilara sangat beragam,

dari empat panel sampai delapan panel. Posisi panel-panel tersebut juga ditata sedemikian rupa, seperti vertikal atau horizontal, sehingga setiap edisi memiliki posisi panel yang sangat bermacam-macam.

Alur atau arah baca panel dalam komik Kudararangin Kudatilara menggunakan bentuk “Z”. Arah baca ini merupakan cara membaca gambar dalam sebuah komik dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Cara membaca panel tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh budaya membaca teks pada suatu kelompok. Begitu juga dengan budaya membaca di Indonesia, bahwasannya masyarakat terbiasa membaca dari arah kiri ke kanan, sehingga sangat wajar apabila panel tersebut menggunakan arah baca berbentuk “Z”.

2. *Closure*

Closure merupakan elemen visual yang berkaitan dengan panel. Ilustrasi di dalam panel tersebut akan membentuk sebuah cerita karena dibantu oleh sebuah *closure*. Pada komik Kudararangin Kudatilara pada setiap edisinya ditemukan beberapa macam *closure* yang telah dijelaskan oleh McCloud dalam bukunya *Understanding Comics*. Macam-macam *closure* tersebut di antaranya adalah *closure* waktu ke waktu, aksi ke aksi, subjek ke subjek, adegan ke adegan, aspek ke aspek, dan *non sequitur*. Pada kelima edisi yang telah dilakukan analisis terhadap elemen visual komik, ditemukan bahwa *closure* yang paling banyak digunakan dalam komik Kudararangin Kudatilara edisi tahun 2014-2017 adalah *closure* aksi ke aksi.

Karena memang dasarnya *closure* ini merupakan transisi gerakan objek atau karakter pada setiap adegan yang ditampilkan. *Closure* ini tidak dibutuhkan imajinasi atau gagasan dari para pembaca, karena gambar dan urutannya secara tidak langsung mengiring pandangan pembaca mengenai alur cerita yang ditampilkan.

Closure waktu ke waktu pada proses analisis membutuhkan ketelitian karena *closure* ini gerakan objek atau karakter sangat sedikit atau lambat. *Closure* ini hanya terfokuskan pada satu objek dengan pengambilan *angle* yang sama pada setiap panelnya. *Closure* subjek ke subjek, merupakan perpindahan antar subjek tapi masih dalam adegan yang sama, sehingga dibutuhkan gagasan dari pembaca untuk bisa memahami cerita yang disampaikan. Perubahan objeknya pada setiap panel, namun masih berada dalam satu rangkaian adegan yang berkesinambungan. Misalnya pada komik Kudararangin Kudatilara menunjukkan perpindahan karakter dari panel satu ke panel selanjutnya.

Closure selanjutnya yang terdapat dalam komik Kudararangin Kudatilara yaitu *closure* adegan ke adegan. Jenis *closure* ini tidak begitu banyak digunakan di dalam komik, karena *closure* ini memperlihatkan adegan yang berbeda di setiap panelnya. *Closure* adegan ke adegan ini merupakan perpindahan objek atau subjek melalui ruang dan waktu, sehingga dibutuhkan pemikiran deduktif atau penarikan kesimpulan dari para pembaca. Pergantian objek pada

setiap panel, menggambarkan adegan yang terpisahkan jauh melalui perpindahan ruang dan waktu.

Closure aspek ke aspek merupakan *closure* yang jarang ditemui pada komik Kudararagin Kudatilara. *Closure* ini merupakan peralihan yang ruang dan waktunya tidak saling berkaitan, pandangan pada aspek tempat, gagasan dan suasana hati juga diatur berbeda. Perubahan adegan pada setiap panel, dengan pengaturan ruang dan waktu yang berbeda-beda pula. Jenis *closure* yang terakhir yaitu *non sequitur*. Jenis *closure* ini tidak ditemukan pada komik Kudararagin Kudatilara, sehingga tidak dapat dianalisis dengan sangat rinci. *Closure non sequitur* menunjukkan tidak adanya kesinambungan antara satu panel dengan panel yang lain, baik secara visual maupun adegan yang ditampilkan. Pada *closure* ini peralihan yang ditampilkan tidak menunjukkan hubungan yang logis antar panelnya. Tidak ada keterkaitan secara langsung dari setiap panelnya, sehingga perubahannya terjadi jauh pada aspek ruang dan waktu antara panel.

3. Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan salah satu elemen visual yang berkaitan dengan panel dan *closure* dalam sebuah komik. Sudut pandang merupakan posisi pengambilan gambar dalam sebuah ilustrasi komik. Adegan yang dramatis mampu dihasilkan dengan sudut pandang gambar yang sesuai dengan adegan yang ditampilkan

di dalam setiap panel komik. Terdapat lima macam sudut pandang menurut Indiria Maharsi, yaitu *bird eye*, *high angle*, *low angle*, *eye level*, dan *frog eye*. Kelima macam sudut pandang ini terdapat di dalam komik Kudararangin Kudatilara dan masing-masing sudut pandang mempunyai maknanya masing-masing.

Sudut pandang terbanyak yang digunakan dalam komik tersebut yaitu *eye level*. Sudut pandang *eye level* ini merupakan posisi pengambilan gambar yang sejajar dengan objek. Makna dalam penggunaan sudut pandang ini yaitu setiap objek atau karakter memiliki posisi yang sama atau netral. Karena itu sudut pandang ini biasa digunakan untuk adegan-adegan yang normal atau bukan adegan peperangan. Sudut pandang kedua yaitu *bird eye*. Sudut pandang ini posisinya jauh diatas ketinggian objek gambar, sehingga lingkungan yang ditampilkan akan terlihat dari sisi bagian atas dan terlihat sangat kecil. Kesan yang ditampilkan dalam sudut pandang *bird eye* adalah, lingkungan yang ditampilkan akan terlihat luas.

Sudut pandang selanjutnya yang terdapat dalam komik Kudararangin Kudatilara yaitu sudut pandang *high angle*. Sudut pandang *high angle* posisi pengambilan gambar sedikit di atas objek, sehingga kamera akan sedikit menunduk ke bawah. Kesan yang terdapat dalam penggunaan sudut pandang ini yaitu, karakter yang lebih kecil ukurannya menjadi tidak superior dari karakter lainnya. *High angle* ini memposisikan pandangan di atas mata atau posisi

pandangan lebih tinggi dari mata. Menunjukkan bahwa ada salah satu karakter yang lebih kuat dari karakter lainnya. Sudut pandang *low angle* merupakan pengambilan gambar yang memposisikan pandangan mata berada di bawah sudut pandang objek. Kesan yang ditampilkan dalam sudut pandang ini yaitu karakter akan terkesan kuat, angkuh, sombong dan berkuasa. Karena itu sudut pandang ini digunakan dalam adegan antara raja dan prajuritnya. Langkah sederhana ini akan memberikan kelebihan pada karakter, dan mengizinkan karakter atau tokoh tersebut menguasai kejadian dalam adegan yang bersangkutan.

Sudut pandang yang selanjutnya adalah *frog eye* merupakan pengambilan gambar yang posisi mata pembaca seakan sejajar dengan alas kedudukan objek atau sebuah karakter. Sudut pandang ini memiliki makna yang hampir sama dengan sudut pandang *low angle*, yaitu menunjukkan suatu objek atau karakter yang memiliki kekuasaan lebih tinggi di antara karakter yang lainnya. Hal ini tergantung pada adegan atau suasana yang dimunculkan dalam sebuah adegan atau gambar. Penggunaan sudut pandang *frog eye* pada adegan bermakna bahwa sang komikus Budi Pranowo ingin menampilkan kekuasaan atau kekuatan yang sama rata antara satu karakter dengan karakter yang lainnya.

4. Ukuran Gambar

Ukuran gambar dalam sebuah panel komik atau *frame size* dimaksudkan terhadap kebutuhan adegan yang akan ditampilkan, karena setiap gambar memiliki maksud ataupun tujuan tertentu. Ukuran gambar ini dibagi menjadi empat macam yaitu *close up*, *extreme close up*, *medium shot* dan *long shot*. Ukuran gambar yang paling banyak digunakan dalam komik Kudararangin Kudatilara yaitu *close up*. Ukuran gambar *close up* merupakan pengambilan gambar dari area kepala hingga bahu. Ukuran gambar ini merupakan ukuran yang dirasa sangat sesuai untuk menampilkan suatu ekspresi atau reaksi seseorang karena memang pada dasarnya ukuran gambar *close up* meliputi wajah yang menjadi keseluruhan dari pokok materi atau adegan yang ada.

Ukuran gambar *extreme close up* merupakan ukuran gambar yang selanjutnya terdapat dalam komik Kudararangin Kudatilara. Ukuran gambar ini memperlihatkan sebagian dari obyek gambar. Gambar atau ilustrasi yang ditampilkan hampir memenuhi keseluruhan panel sehingga terkesan seperti gambar yang terpotong. Ukuran gambar *extreme close up* tidak banyak digunakan di dalam komik Kudararangin Kudatilara. Karena memang ukuran gambar ini digunakan untuk memperlihatkan bagian objek yang sangat *detail* atau rinci. Pada komik Kudararangin Kudatilara terdapat ukuran gambar yaitu *medium shot*. *Medium shot* sering dikatakan sebagai

intermediate shot karena posisinya terletak antara ukuran gambar *long shot* dan *close up*. Ukuran gambar ini merupakan pengambilan gambar dari area lutut ke atas atau sedikit di bawah pinggang. *Medium shot* ini digunakan untuk merekam gerak-gerik dan ekspresi wajah seorang karakter. Pada komik Kudararagin Kudatilarsa ada sebagian yang menggunakan ukuran gambar ini, gunanya untuk menampilkan bagaimana *gesture* seorang karakter di dalam sebuah adegan tertentu, misalnya seperti percakapan antar karakter yang lain.

Ukuran gambar yang terakhir pada komik Kudararagin Kudatilarsa adalah *long shot*. Ukuran gambar ini digunakan untuk menampilkan keseluruhan suasana yang sedang terjadi pada suatu adegan. Bagian tubuh karakter dari kepala hingga ujung kaki dapat terlihat dengan menggunakan ukuran gambar *long shot*. Suasana yang ditampilkan dalam adegan akan mendukung bagaimana alur cerita yang ingin disampaikan oleh komikus. Pada komik Kudararagin Kudatilarsa penggunaan ukuran gambar ini sangat sesuai untuk menampilkan suasana peperangan di dalam komik sehingga suasana yang ramai riuh dapat dihadirkan di dalam adegan tersebut.

5. Balon Kata

Pada komik Kudararagin Kudatilarsa terdapat elemen visual balon kata. Balon kata atau sering disebut balon ucapan merupakan representasi dari pembicaraan atau dialog antar karakter di dalam

komik. Terdapat tiga jenis balon kata, yaitu *captions*, balon ucapan dan balon pikiran. Ketiga jenis balon kata tersebut memiliki bentuknya masing-masing, sehingga pembaca akan mudah memahaminya. *Captions* merupakan jenis balon kata pertama yang terdapat dalam komik Kudararagin Kudatilara. Bentuk dari *captions* ini yaitu persegi panjang berwarna kuning yang ukurannya disesuaikan dengan panjang pendeknya kalimat dalam *captions* tersebut. Fungsi dari *captions* ini yaitu sebagai narasi adegan yang sedang terjadi di dalam komik. Narasi tersebut tidak termasuk percakapan atau dialog karakter pada setiap adegannya. Penggunaan *captions* ini menggambarkan sang komikus Budi Pranowo sebagai orang ketiga di dalam keseluruhan adegan tetapi dengan menggunakan nama karakter atau tokoh yang bersangkutan.

Bentuk balon kata kedua yang terdapat dalam komik Kudararagin Kudatilara yaitu balon ucapan. Balon ucapan ini merupakan bentuk balon kata yang paling banyak digunakan di dalam komik Kudararagin Kudatilara. Bentuk dari balon ucapan ini juga sangat berbeda dengan *captions*, yaitu berbentuk oval, lingkaran atau seperti gelembung dengan ekor atau *ribbon* berbentuk lancip yang biasanya mengarah pada karakter yang seolah sedang berdialog, tetapi ada beberapa edisi yang menampilkan bentuk balon ucapan seperti bentuk duri dengan sisi-sisi lancip. Bentuk ini

direpresentasikan sebagai ucapan yang bernada tinggi atau terkesan berteriak. Ditemukan dalam beberapa edisi komik balon ucapan ini tidak berisi teks melainkan hanya simbol-simbol tertentu misalnya seperti tanda tanya atau tanda seru. Balon ucapan ini digunakan untuk merepresentasikan suara atau ucapan dari seorang karakter yang sedang berdialog pada adegan tertentu.

Bentuk balon kata ketiga yang terdapat di dalam komik Kudararangin Kudatilara yaitu balon pikiran. Sama seperti namanya jenis balon kata ini digunakan untuk menggambarkan kalimat atau ucapan dari seorang karakter di dalam komik yang tidak dikeluarkan dengan suara, tetapi hanya sebatas kata-kata di dalam batin saja. Balon pikiran ini juga digunakan untuk merepresentasikan pemikiran tokoh di dalam komik. Bentuk balon pikiran ini juga berbeda dengan kedua bentuk balon kata sebelumnya, yaitu berbentuk lingkaran tetapi dengan ekor atau *ribbon* berbentuk gelembung bukan lancip seperti halnya balon ucapan.

6. Garis Gerak

Elemen visual yang selanjutnya terdapat pada komik Kudararangin Kudatilara yaitu garis gerak. Elemen visual ini memang tidak begitu banyak digunakan di dalam setiap edisi komik yang ada. Hanya beberapa edisi yang menampilkan garis gerak ini, misalnya pada sebuah adegan yang ingin memperlihatkan suatu efek

gerakan yang sangat cepat atau semacamnya. Ditemukan bentuk garis gerak pada komik Kudararangin Kudatilara yaitu garis melengkung yang panjangnya disesuaikan dengan kebutuhan adegan yang sedang terjadi. Efek garis gerak ini cenderung membuat adegan yang sedang berlangsung tampak lebih dramatis, daripada tidak menggunakan elemen visual garis gerak tersebut. Adegan adegan yang menggunakan garis gerak ini misalnya adegan berperang dengan menggunakan senjata tajam atau pedang, garis gerak digunakan untuk memberikan efek sabetan pedang yang seolah bergerak sangat cepat. Ada pula gerakan terjatuh dari seorang karakter yang menunjukkan sang komikus ingin menampilkan efek terjatuh atau tersungkur dengan gerakan sangat cepat.

7. Parit

Elemen visual yang selanjutnya adalah parit. Elemen satu ini membatasi setiap panel satu dengan yang lainnya, dan memberi jarak atau ruang di antara setiap panel tersebut. Ditemukan ada beberapa edisi dalam komik Kudararangin Kudatilara yang menumpuk satu panel dengan panel lainnya atau disebut juga parit imajiner, sehingga parit dengan ruang atau batas berwarna putih ini tidak digunakan. Parit-parit yang terdapat dalam komik Kudararangin Kudatilara seolah menjadi elemen perekat atau penyambung untuk setiap panel yang ada. Parit tersebut berfungsi untuk menghubungkan panel yang

terpisah-pisah menjadi suatu kesatuan adegan atau cerita yang berkesinambungan.

Elemen visual inilah yang menjadi salah satu elemen terpenting dalam sebuah komik, karena dapat memberikan kesinambungan runtutan cerita yang terdapat dalam panel akan terwujud menjadi satu cerita yang utuh. Parit ini juga menjadi petunjuk atau pengarah cerita, agar pembaca dapat menginterpretasikan cerita tersebut dengan jelas sesuai keinginan komikus yang menyampaikan komunikasi melalui cerita Kudararangin Kudatilara.

8. Gaya Ilustrasi

Ilustrasi komik Kudararangin Kudatilara mengacu kepada penciptaan karakter yang bersifat realis atau mengikuti bentuk manusia pada umumnya. Gaya penggambaran ilustrasi komik Kudararangin Kudatilara yaitu gaya penggambaran naturalisme. Dari pernyataan sang komikus, gaya ilustrasi ini terinspirasi dari tokoh komikus lain yaitu Teguh Santosa dan Jan Mintaraga yang merupakan idola dari sang komikus Budi Pranowo, tetapi tetap terdapat ciri khas Budi Pranowo di dalam gaya penggambaran komik Kudararangin Kudatilara tersebut. Gaya penggambaran ini disesuaikan dengan kenyataan yang sebenarnya, sehingga akan mudah dipahami dan tidak akan menimbulkan kebingungan dari

audiens. Penggunaan gelap terang atau gradasi dan anatomi pada ilustrasi menunjukkan bahwa pada dasarnya komikus ingin menunjukkan komik ini sesuai dengan keadaan pada masa itu. Bayangan dalam ilustrasi juga dipikirkan dengan sangat detail, sehingga ilustrasi yang terdapat pada komik Kudararagin Kudatilara seakan memiliki bentuk tiga dimensi.

Teknik yang digunakan dalam menggambarkan dan pewarnaan ilustrasi komik Kudararagin kudatilara yaitu dengan cara manual dengan menggunakan spidol dan cat air. Menurut pernyataan dari Budi Pranowo, pada awalnya setiap edisi komik digambar dan diwarnai secara manual, begitu pula dengan teks dialog dan narasi. Setelah sampai di redaksi atau majalah Jaya Baya, teks dialog dan narasi ini diubah menjadi digital, kemungkinan supaya para pembaca lebih mudah memahami dan lebih jelas terhadap teks yang dituliskan di dalam komik. Keseluruhan gambar dan warna dalam ilustrasi sampai akhirnya dicetak, tetap menggunakan *file* asli dari komikus, tetapi hanya melalui pemindaian secara digital untuk menyatukan gambar dan teks yang ada di komik Kudararagin Kudatilara.

9. Warna

Warna yang digunakan dalam komik Kudararagin Kudatilara dominan menggunakan warna-warna hangat, seperti

warna merah, kuning, orange dan coklat. Warna-warna lain, misalnya warna hijau dan biru hanya digunakan untuk warna langit, tumbuhan dan beberapa untuk warna pakaian karakter di dalam komik Kudararangin Kudatilara. Dari beberapa warna yang digunakan pada komik ini, warna kuning, merah dan turunannya menjadi warna yang paling sering digunakan. Karakter Kudararangin dan Kudatilara menggunakan pakaian berwarna merah. Warna merah biasanya digambarkan pada warna api atau darah. Karakter warna ini yaitu kuat, energik dan berani, sangat sesuai untuk menggambarkan seorang kesatria yang sedang melawan kejahatan. Warna merah ini akan cenderung lebih kuat dibanding warna-warna yang lain, seperti warna kuning, coklat atau bahkan warna hijau.

Warna kuning dalam komik Kudararangin Kudatilara membuat komik ini tampak lebih hangat, karena memang pada dasarnya warna kuning dilambangkan dengan sebuah kecerahan dan biasanya diasosiasikan dengan matahari. Karakteristik warna kuning sendiri yaitu terang, gembira, ramah dan cerah. Warna lain yang terdapat dalam komik yaitu warna biru. Warna ini biasanya digunakan untuk warna langit dan beberapa digunakan untuk warna pakaian seorang karakter di dalam komik Kudararangin Kudatilara. Dari wawancara dengan komikus yang membuat komik tersebut, mengungkapkan bahwa pemilihan atau penggunaan warna-warna

merah, kuning, coklat dan lainnya, tidak memiliki maksud yang lain, selain untuk keindahan komik tersebut.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Majalah Jaya Baya merupakan majalah yang keseluruhan isinya menggunakan bahasa Jawa. Majalah ini salah satu media massa yang terus konsisten mempertahankan tradisi daerahnya. Media yang digunakan untuk memperkenalkan tradisi bangsa dalam majalah ini yaitu dengan komik. Komik-komik ini mengangkat cerita-cerita rakyat khas Indonesia, salah satunya cerita Damarwulan dari Jawa Timur. Dari analisis yang telah dilakukan sebagai tahapan untuk membedah setiap elemen visual yang terkandung di dalam komik Kudararangin Kudatilarsa, menghasilkan sebagai berikut.

1. Komik Kudararangin Kudatilarsa menggunakan dua jenis panel, yaitu panel terbuka dan panel tertutup, yang masing masing memiliki tujuan penggunaannya masing-masing. Ukuran dan bentuk panel yang digunakan juga berbeda-beda disesuaikan dengan kebutuhan adegan pada saat itu. Alur yang digunakan menggunakan alur baca "Z" yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Alur baca ini cenderung berdasarkan kebiasaan membaca pada suatu bangsa atau kelompok.
2. *Closure* dalam komik ini dominan menggunakan *closure* aksi ke aksi yang pada dasarnya *closure* yang sering digunakan pada komik-komik lainnya. *Closure non sequitur* merupakan jenis *closure* yang tidak

digunakan dalam komik Kudararangin Kudatilara. Umumnya *closure* ini merupakan transisi pergerakan setiap objek atau karakter pada setiap panel, sehingga elemen visual yang satu ini tidak dapat dipisahkan dari sebuah komik.

3. Sudut pandang pada setiap edisi komik ini dominan menggunakan jenis *eye level*. Sudut pandang *eye level* cenderung digunakan untuk adegan percakapan dari karakter-karakter yang ada, sehingga hampir setiap edisi komik Kudararangin Kudatilara menggunakan sudut pandang ini. Sudut pandang lain seperti, *bird eye*, *frog eye*, *high angle* dan *low angle* tetap digunakan untuk memberi kesan tertentu pada karakter di setiap adegannya. Keseluruhan sudut pandang ini memiliki makna atau kesannya masing-masing, sehingga menambah dramatis setiap adegan yang ada.
4. Ukuran gambar merupakan elemen visual yang sangat penting di dalam sebuah komik, karena setiap jenis ukuran gambar ini mempunyai tujuan penggunaannya masing-masing. Ukuran gambar yang paling sering digunakan dalam komik Kudararangin Kudatilara yaitu *close up*. Pada dasarnya ukuran gambar ini digunakan untuk memperlihatkan ekspresi atau reaksi dari seorang karakter. Ekspresi inilah yang membuat setiap adegan di dalam komik semakin hidup.
5. Balon kata di dalam komik ini terdapat tiga macam, yaitu balon ucapan, balon pikiran dan *captions*. Ketiga macam balon kata ini memiliki fungsinya masing-masing, sehingga bentuk dari ketiganya

juga berbeda-beda. Ditemukan pada beberapa edisi terdapat balon ucapan dengan bentuk menyerupai duri. Balon ucapan ini tidak menggunakan kalimat atau percakapan di dalamnya, tetapi hanya menggunakan simbol-simbol, misalnya seperti tanda seru dan tanda tanya. Balon ucapan tersebut bisa diartikan karakter yang bersangkutan sedang berteriak atau meninggikan intonasi suaranya. Balon kata digunakan untuk merepresentasikan pembicaraan atau narasi pada adegan di setiap panel komik, sehingga balon kata ini merupakan salah satu elemen visual terpenting yang ada pada komik Kudararangin Kudatilara.

6. Garis gerak ini merupakan elemen visual dalam komik Kudararangin Kudatilara yang bertujuan untuk memberikan efek dramatis pada suatu gerakan di adegan. Garis gerak ini tidak banyak digunakan di dalam komik Kudararangin Kudatilara, dan hanya beberapa edisi yang menampilkan garis gerak tersebut.
7. Parit ini merupakan elemen visual yang selalu terdapat dalam komik Kudararangin Kudatilara yang gunanya untuk memisahkan satu panel dari panel lainnya. Elemen visual inilah yang menjadi salah satu elemen terpenting dalam sebuah komik, karena dapat memberikan kesinambungan runtutan cerita yang terdapat dalam panel akan terwujud menjadi satu cerita yang utuh. Pada komik Kudararangin Kudatilara ditemukan menggunakan dua jenis parit, yaitu parit dengan batas putih dan parit imajiner, yaitu parit yang tidak menggunakan

batas putih melainkan hanya tumpukan dari satu panel dengan panel yang lainnya.

8. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam komik ini yaitu gaya penggambaran realisme. Gaya ini mengacu kepada penciptaan karakter yang bersifat realis atau mengikuti bentuk manusia pada umumnya. Proses pembuatan dan pewarnaan gambar pada komik Kudararangin Kudatilara menggunakan cara manual dengan spidol dan cat air, tetapi teks dialog dan narasi dari manual diubah menjadi digital untuk memudahkan pembaca dalam melihat isi teks tersebut.
9. Warna yang digunakan dalam komik cenderung warna-warna hangat, seperti merah, kuning dan coklat. Warna-warna ini memiliki kesannya masing-masing, sehingga penggunaannya disesuaikan menurut suasana yang ingin ditampilkan dalam suatu adegan.

Setelah melalui analisis dengan teori elemen visual dan ditemukan beberapa elemen-elemen tersebut, disimpulkan bahwa komik Kudararangin Kudatilara karya Budi Pranowo akan memberikan efek ketertarikan terhadap para pembaca. Hal ini dikarenakan pada komik tersebut menggunakan dua jenis panel yaitu panel terbuka dan panel tertutup yang akan menambah variasi terhadap bentuk panel tersebut. Penggunaan panel terbuka juga membuat komik tampak lebih dinamis dan tidak terlihat kaku. Begitu juga penggunaan ukuran gambar dan sudut pandang yang beragam, membuat komik Kudararangin Kudatilara menjadi semakin hidup dan tidak terlihat monoton antara satu edisi dengan edisi yang lainnya. Penggunaan *closure*

yang beragam akan membuat alur cerita dalam setiap peralihan panel akan semakin variatif dan dinamis, sehingga pembaca tidak cepat bosan. Warna-warna hangat dengan *tone* kuning, coklat dan merah serta gaya ilustrasi realis yang menggunakan gradasi serta bayangan dianggap sesuai dengan alur cerita komik Kudararangin Kudatilara, yang menampilkan latar suasana kerajaan dimasa lalu.

B. Saran

Penelitian dalam skripsi ini dilakukan dengan pembatasan masalah pada elemen-elemen visual seperti panel, *closure*, sudut pandang, ukuran gambar, balon kata, garis gerak, parit, gaya ilustrasi dan warna, sedangkan ada beberapa elemen visual lainnya seperti *splash*, cerita dan lainnya. Oleh karena itu, penulis memberikan saran untuk penelitian selanjutnya maupun pihak-pihak yang akan membahas tentang elemen visual sebuah komik, sebagai berikut.

1. Diharapkan untuk kedepannya, elemen visual yang belum dianalisis atau elemen yang tidak digunakan dalam komik Kudararangin Kudatilara tersebut dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya. Sebagai bentuk rasa cinta kepada tradisi dan kebudayaan bangsa Indonesia, diharapkan mahasiswa maupun mahasiswi dapat mencari topik penelitian yang berkaitan dengan kebudayaan bangsa ini, sehingga pihak-pihak yang membaca penelitian tersebut dapat menambah wawasan tentang tradisi serta kebudayaan bangsa Indonesia

yang apabila terus diabaikan akan semakin menghilang karena dampak globalisasi dan modernisasi.

2. Diharapkan pada penelitian selanjutnya tidak terbatas pada analisis terhadap elemen visual saja, tetapi dapat menjelaskan tentang keefektifan sebuah elemen visual dalam sebuah komik sehingga pesan yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh audien atau pembacanya.
3. Penelitian ini dapat dikembangkan untuk objek penelitian lainnya, tidak hanya sebatas komik Kudararagin Kudatilara, sehingga dapat menjadi referensi maupun acuan dalam pembuatan penelitian terkait elemen-elemen visual dikemudian hari.

DAFTAR ACUAN

- Agung, Ranang, Basnendar Herry Prilosadoso, dan Asmoro Nurhadi Panindias. 2010. *Animasi Kartun dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks.
- Bonnef, M. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Creswell, John W. 2014. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset, Memilih di antara Lima Pendekatan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Faisal, Dini, Utami Dewi Pramesti, dan Yulianti Rasyid. 2018. Membaca Ruang-Waktu (*Space-Time*) Panel Komikalisasi Puisi Hujan Bulan Juni. *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Humaniora*. Vol. 17 No. 2 Oktober 2018:150-163
- Gumira, Seno. 2011. *Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Hasian, Irene dan Andri Sakti M. 2017. Pengaruh Komik Asing terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia. *Jurnal Magenta*. Vol. 1 No. 01 Januari 2017: 1-23.
- Irawan dan Laelasari. 2011. *Sinematografi*. Bandung: Yrma Widya.
- Kasmana, Kanka, Riama Masla, dan Irfansyah. 2014. Ciri Visual Komik Strip Sunda Opat Madhab Setan dalam Majalah *Mangle*. *Jurnal Vis. Art & Des*. Vol. 6 No. 2 2014 : 69-88.
- Kertamukti, Rama. 2015. *Strategi Kreatif dalam Periklanan Konsep Pesan, Media, Branding, Anggaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Maharsi, Indiria. 2015. *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Mardianto, Herry. 2005. *Relevansi Perubahan Sosial Budaya dan Perkembangan Sastra Jawa Tahun 1981-1997*. Yogyakarta: Balai Bahasa.

- Mascelli, Joseph V. 2010. *The Five C'S of Cinematography: Lima Jurus Sinematografi*, alih bahasa H Misbach Y.B. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics : Memahami Komik*, alih bahasa S. Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, Scott. 2006. *Making Comics, Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. New York: HarperCollins Publisers.
- Metha, Aline. 2014. *The True Power of Color*. Yogyakarta: Octopus Publising House.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Rosmiati, Ana. 2017. *Dasar-Dasar Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: ISI PRESS
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanyoto, Sadjiman E. 2009. *Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Soedarso, Nick. 2015. Komik : Karya Sastra Bergambar. *Jurnal Humaniora*. Vol. 6 No. 4 Oktober 2015 : 496-506.
- Soerwadikoen, Didit W. 2013. *Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Supriyatna, Eddy. 2003. Metode Analisis Hermeneutik dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tinggi Universitas Tarumanagara*. Vol.5 No. 1, Juni 2003 : 23-31.
- Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual : teori dan Aplikasi*. Yogyakarta. CV Andi Offset.
- Suwondo, Tirto. 1997. Cerita Rakyat “DAMARWULAN” Analisis Fungsi Pelaku dan Penyebarannya Menurut Teori Vladimir Propp. *Jurnal Widyaparwa*. No. 48, Maret 1997 : 5-23.

Wachid, Abdul B.S. Hermeneutika Sebagai Sistem Interpretasi Paul Ricoeur Dalam Memahami Teks-Teks Seni. *Jurnal Imaji*. Vol. 4 No. 2, Agustus 2006 : 198-2009.

Yuliansyah, Hendy. 2014. Analisis Visual Ilustrasi Komik Strip OM PASIKOM Terhadap Karakter Jurnalis Pada Harian Umum Kompas. *Jurnal Sketsa*. Vol. 1 No. 2, September 2014 : 118-124.

Zpalanzani, Alvanov, Yasraf Amir Piliang. 2009. Framing, Pencitraan, dan Panduan Grafis dalam Image Sekuensial Pada Komik Perempuan dan Komik Perempuan Indonesia Kontemporer. *Jurnal Wimba*. Vol. 1 No. 2 2009 : 15-24

Sumber Internet

Badan Pusat Statistik (www.bps.go.id/news/2015/11/18/12/mengulik-data-suku-di-Indonesia.html diakses 27 November 2018)

<https://warungfiksi.net/menyoal-sastra-jawa-membincang-jaya-baya/> diakses 4 Juli 2019

<https://pengabarmasalalu.wordpress.com/tag/majalah-djaja-baja/> diakses 18 Juli 2019

<https://m.cowasjp.com/read/2874/20180203/184619/perjuangan-hingga-keluarga/> diakses pada 29 Juli 2019

LAMPIRAN

A. Dokumentasi



B. Wawancara

